

Belgien bfr 315,- Dänemark dkr 60,- Italien Lit 15.400 Luxemburg Lfr 315,- Niederlande hfl 17,50 Österreich öS 110,- Schweiz sfr 14,90
ISSN 0949-6564
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
PC Games CD-ROM & Mag
Sonderheft 1/98
Fußball Special
4 398336 414902 01
in Zusammenarbeit mit PC ACTION
nur DM 14,90 inklusive Vollversion auf CD-ROM
Die große Marktübersicht: Alle PC-Spiele zur...
Weltmeisterschaft und Fußball-Bundesliga 98
VOLLVERSION AUF CD-ROM
Anstoss World Cup Edition
Frankreich 98
Actua Soccer 2
Kick Off 98
Boong?!
Football
Anstoss 2
Microsoft Soccer
FIFA Soccer Manager
Sean Dundee's World Club
Actua Soccer Club Edition
Bundesliga Manager 97
ASCARON
HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM
Anstoss World Cup Edition
VOLLVERSION Spielen Sie Ihre eigene WM! Kommentare von Marcel Reif!
10 Demos zu allen aktuellen Fußballspielen:
Frankreich 98 Das offizielle Lizenz-Spiel zur WM '98 von EA Sports
Actua Soccer 2 Gremlins Rivale zum EA Sports-Hit
Kick Off 98 Das Jubiläumsspiel der Anco-Fußballserie
+7 weitere Demos
Boong?!, Bundesliga Manager 97, Microsoft Soccer, FIFA Soccer Manager, Sean Dundee´s World Club Football, Anstoss 2 und Actua Soccer Club Edition
Tips & Tricks zu Anstoss 2 (inkl. Verlängerung), BM 97, FIFA 98...
Competition: Gewinnen Sie Dauerkarten für ein Stadion Ihrer Wahl!

DSF

FUSSBALL MANAGER '98

Jetzt geht's los!



Geschäftsmöglichkeiten:
Bauen Sie das Stadion aus, gehen Sie mit Ihrem Verein an die Börse oder bemühen Sie sich um Sponsoring und Werbepartner



Echte Matches:
Komplett animierte Spiele mit Kommentaren eines echten DSF-Sprecherprofis



Umfangreiche Diagramme:
Nutzen Sie die vielfältigen Diagramme, um die richtigen Spieler für jedes Match zu finden oder um über Transfers zu entscheiden



SIERRA®

Die Produktion dieses Sonderhefts wurde von heftigen Diskussionen begleitet. Wer wird denn nun Weltmeister? Frankreich, Holland, Brasilien oder Deutschland? Oder vielleicht sogar der Geheimfavorit Nigeria? Diese Frage wird sich natürlich erst nach dem Turnier beantworten lassen – und die Antwort wird schließlich wieder Anlaß zu erfrischenden Streitgesprächen geben. Ähnlich verhält es sich mit Computerspielen. Während sich die Kicker auf die anstrengenden Wochen in Frankreich vorbereiten, haben wir alle Spiele rund um das Thema Fußball unter die Lupe genommen. Unterteilt in verschiedene Bereiche, finden Sie daher in dieser Sonderausgabe alle wichtigen Fußballspiele – egal, ob es sich um eine Wirtschaftssimulation oder ein packendes Actionspiel handelt. Wir haben versucht, einen klaren Sieger zu ermitteln, so daß Sie – falls Sie beabsichtigen, Ihre Lieblingsmannschaft zum Start der Weltmeisterschaft bzw. der Bundesliga auch auf dem Monitor zu unterstützen – das richtige Produkt für sich finden.

Doch wir haben uns nicht nur mit der Software auseinandergesetzt. Wer heutzutage gegen einen Freund oder Kollegen groß auftrumpfen möchte, muß auch über die nötige Ausrüstung verfügen. In einem weiteren Special haben wir deshalb Joysticks und Gamepads auf ihre Ausstattung und ihre Verarbeitungsqualität hin überprüft. Gerade das ergonomische Design eines Eingabegeräts hat erheblichen Einfluß auf das Gameplay, denn nur wenn eine bequeme Handhaltung möglich ist, steht stundenlangen Fußball-Abenden nichts mehr im Weg.

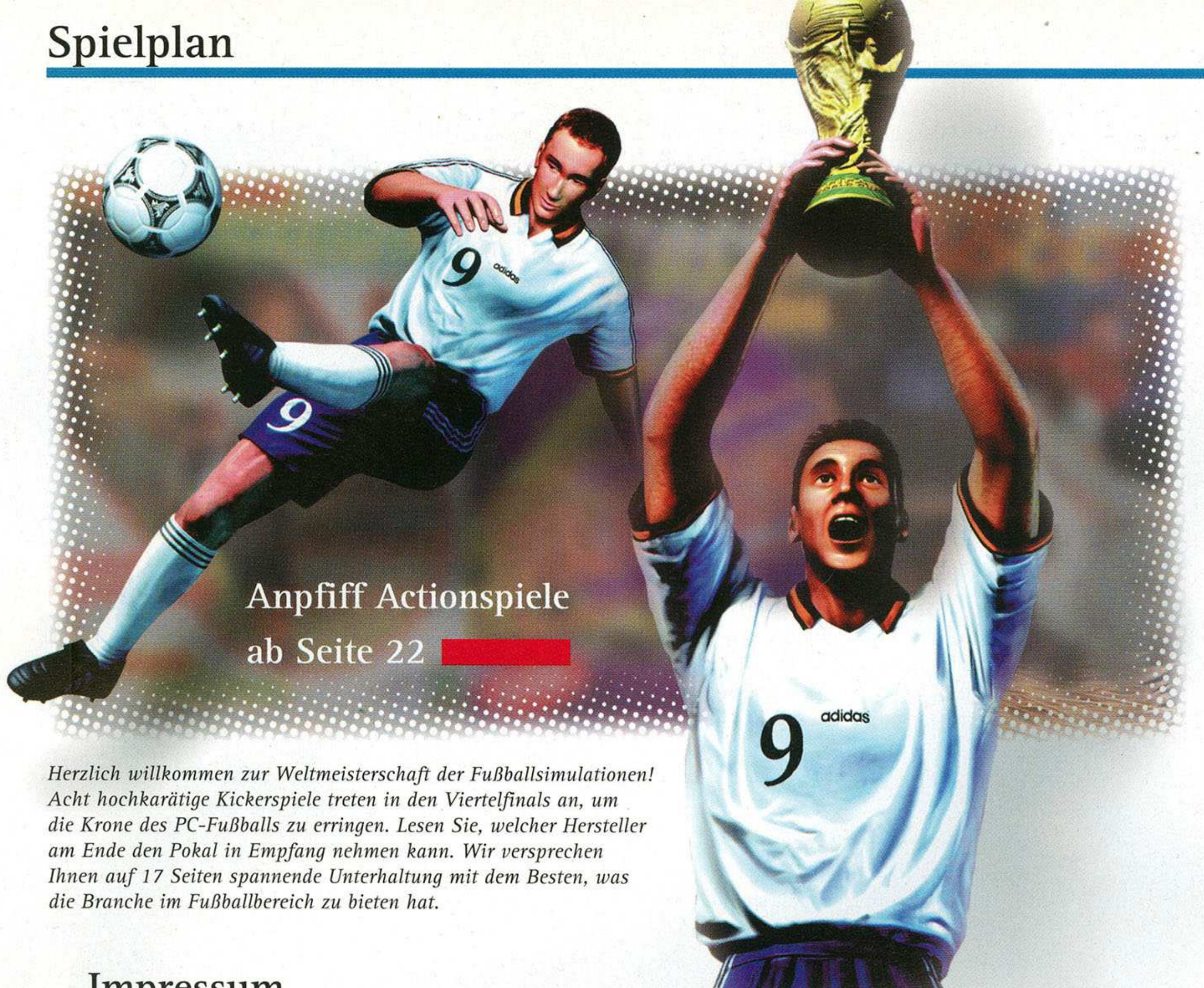
Wenn Sie bei dem einen oder anderen Spiel Defizite in Ihrer Leistung feststellen, können Sie sich in unserem „Trainingslager" vielleicht ein paar nützliche Kniffe aneignen. Im Tips & Tricks-Teil werden Sie mit Sicherheit fündig.

Auf unserer CD-ROM finden Sie übrigens die Vollversion von Ascarons Anstoss World Cup Edition, einer Managersimulation, mit der Sie Ihre eigene „Weltmeisterschaft" spielen können.

Viel Spaß mit diesem Sonderheft wünschen Ihnen die Redaktionen der PC Games und der PC Action.

Anstoß





Herzlich willkommen zur Weltmeisterschaft der Fußballsimulationen! Acht hochkarätige Kickerspiele treten in den Viertelfinals an, um die Krone des PC-Fußballs zu erringen. Lesen Sie, welcher Hersteller am Ende den Pokal in Empfang nehmen kann. Wir versprechen Ihnen auf 17 Seiten spannende Unterhaltung mit dem Besten, was die Branche im Fußballbereich zu bieten hat.

Impressum

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktionen:
Computec Verlag
Redaktion PC Action od. PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Abo-Service Fax-Nummer:
0911/2872-250

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
wochentags von 13 - 17 Uhr

e-Mail: redaktion@pcaction.de
oder redaktion@pcgames.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes
Christian Geltenpoth

Chefredakteure
Oliver Menne
Christian Müller

Stellvertreter der Chefredakteure
Christian Bigge
Thomas Borovskis

Leitende Redakteure Sonderheft
Christian Bigge
Oliver Menne

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkl, Petra Maueröder, Florian Stangl, Harald Wagner

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Gerald Köhler, Andreas Lober, Thorsten Seiffert, Nico Winkelhaus

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Vollversion
© Ascaron

Titel
© Electronic Arts

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roostraße 21• 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat,
Thomas Kammer

Anzeigenpreise PC Action/PC Games
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden)
0911/2872-140

Inhalt:

Rubriken

Flutlicht

Anpfiff Actionspiele

Anpfiff Wirtschaftssimulationen

Rund ums Leder

Querpass

Training

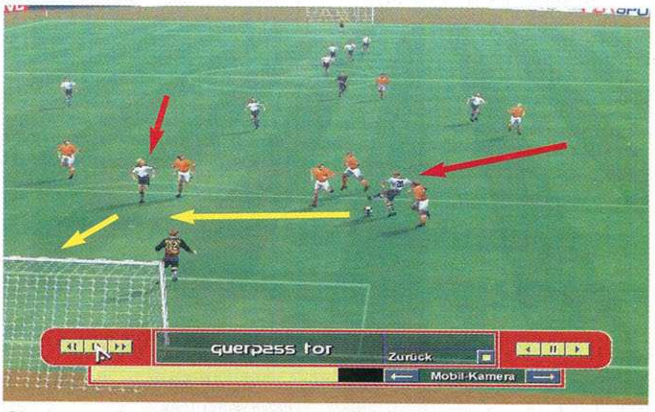
Schuhwerk

Anpfiff WiSim ab Seite 42



Der Weltmeister im Actiongenre ist bereits gekürt, doch wer macht bei den Wirtschaftssimulationen das Rennen? Heißeste Titelanwärter sind der Bundesliga Manager 97 und Anstoss 2. Ab Seite 42 können Sie das Titelrennen verfolgen!

Training ab Seite 54



Sie wissen bereits, welche Spiele Ihnen die Wartezeiten zwischen den WM-Partien verkürzen sollen? Gut, hier erfahren Sie, wie Sie diese auch meistern. Zu allen Top-Titeln servieren wir Ihnen die wichtigsten Strategien, Taktiken und Tips.

Schuhwerk ab Seite 76



Was nützt Ihnen die schönste Simulation, wenn Ihnen die Digi-Kicker nicht aufs Wort gehorchen? Eben – gar nichts! Damit Sie zum richtigen Eingabegerät greifen, haben wir alle aktuellen Gamepads ausführlichen Tests in unseren Hardware-Labors unterzogen.

Bundesliga Manager 98

Meistermacher

In der Version 1.30 zeigte sich dann doch die wahre Größe des Vorläufers, der noch immer als einziger deutscher Manager mit den Originalnamen aller Spieler und Vereine protzt. Mit der erfolgreichsten Managerserie vermochten die Eutiner bislang jedes Mal Maßstäbe zu setzen, die Erwartungen an die Windows-Version sind dementsprechend hoch.

Wenn Software 2000 die Saison 98/99 anpfeift, werden sich beim Bundesliga Manager 98 im Vergleich zur erfolgreichen 97er DOS-Version einige Details geändert haben. Wie zu erwarten, sind natürlich alle Daten auf den neuesten Stand gebracht, die neuen Spieler samt neuen Sprachsamples integriert und die Grafiken komplett überarbeitet worden – vor allem auch die Darstellung der Kicker und der Shortcut-Leiste im Hauptmenü. Wenn der Gegner vor einem Elfmeter bibbert, muß man künftig nicht mehr zittern, daß der Computer einen guten Spieler auswählt, sondern kann selbst bestimmen, wer das Leder treten darf. Routinearbeit wird dadurch erleichtert, daß vor jedem Spiel festgelegt wird, wer Freistöße und Eckbälle standardmäßig ausführt, wenn Sie dies nicht jedesmal manuell bestimmen wollen.



Nicht ganz übersichtlich, dafür aber sehr informativ: das Menü für die Freistoßschützen.



Dezent erneuert: Aufstellungsbildschirm mit Portraits.

Finanzgebahren

Ebenfalls in die Kategorie Rationalisierungsmaßnahmen fällt das Mannschaftsprämiensystem, so daß nicht zwingend für jeden Spieler einzeln Prämien ausgehandelt werden müssen. Buchhalterisch wenig ambitionierte Spieler, die bisher Schwierigkeiten hatten, den Überblick über den aktuellen Kontostand zu behalten, dürfen sich darüber freuen, daß nach jedem Monat detaillierte Angaben über ausgegebenes und erwirtschaftetes Geld angezeigt werden. Wer gerne mit dem Editor spielt, kann sich nun auch an Namen und Wappen ausländischer Teams austoben. Im Multiplayer-Modus schließlich darf sich ein Mitspieler verabschieden, ohne daß die anderen ihr Spiel deshalb beenden müssen. Wenn alles gutgeht, wird der Spielerinfo-Screen leicht erweitert. Außerdem ist ein levelbezogenes Prämiensystem für die Champions League angedacht. Sicher dagegen ist schon jetzt, daß das Betriebssystem Windows 95 heißen wird.

Andreas Lober

Facts

- **Hersteller:** *Software 2000*
- **Genre:** *Manager*
- **Status:** *85%*
- **Release:** *August '98*

Hattrick! Wins

Herausforderer

Eigentlich sollte er schon Ende 1996 erscheinen, doch Ikarion schickte den Windows-Nachfolger des Hattrick-Managers bis zum Herbst diesen Jahres ins Trainingslager.

Der Grund klingt einleuchtend: Die Aachener wollen ihr Programm in absolute Champions League-Form bringen, eine Aufgabe, die angesichts der Veröffentlichungen von Anstoss 2 – Verlängerung und dem BM 98 sicher nicht gerade einfacher geworden ist



Die Originalnamen werden aus Lizengründen noch ersetzt.

und einige Programmänderungen erforderlich machte. Aufgrund der starken Managerkollegen sind dann Infos über das neue Glanzstück von Ikarion auch nur spärlich zu ergattern, die wenigen Fakten sprechen dabei aber für sich. Versprochen werden ein realistischer Transfermarkt inklusive Bosman-Problematik, rund 500 animierte Torszenen, zahlreiche Editoren und Spielmodi, drei Schwierigkeitsgrade, zig Statistiken und Tabellen sowie rund 300 deutsche und 270 europäische Teams. Da aus bekannten



Hattrick! Wins wird berechnete 3D-Szenen bieten, die qualitativ neue Genremaßstäbe setzen könnten.

Gründen auf die DFB-Lizenz verzichtet werden muß, legt Ikarion Wert auf einen hohen optischen Wiedererkennungswert der Kicker und Vereine. Neben einem Multiplayer-Modus für vier Spieler an einem PC soll auch eine Netzwerk- und Internet-Option nicht fehlen, das wäre dann immerhin eine Genre-Premiere. Momentan arbeitet man noch am Feinschliff und am Iconsystem, das auf jeden Fall den schnellstmöglichen Zugriff auf alle opulenten Programmfunktionen gewährleisten soll.

Christian Bigge

Facts

➔ **Hersteller:** *Ikarion*
➔ **Genre:** *Manager*
➔ **Status:** *85%*
➔ **Release:** *September '98*

DSF Fußballmanager 98

Mittendrin statt nur dabei

Schon überlegt, wieviel Arbeit auf einem Vereinsmanager lastet? Dann fragen Sie mal Uli Hoeneß. Wenn Sie den nicht kennen, genügt auch ein Blick in den neuen DSF Fußballmanager.

Damit keine Illusionen aufkommen: Mit dem Deutschen Sportfernsehen hat Sierras Manager genausoviel zu tun wie Thomas Strunz mit Giovanni Trappatoni seit der berühmt-berüchtigten Rede – nämlich gar nichts. Das DSF-Logo pappt als Kaufanreiz auf der Verpackung, mehr nicht. Beim Anblick der Überflutung mit Zahlen kamen beim Vorgänger Zweifel auf, ob man diesen Fußballmanager ohne BWL-Studium überhaupt begreifen kann. Doch Sierra hat dazugelernt: Weil nicht jeder mit Zahlen jonglieren möchte, dürfen Sie sich zu Spielbeginn für eine Karriere als Trainer entscheiden. Dadurch entfällt jegliches Management. Ihr Schwerpunkt liegt darin, Spieler zu trainieren, zu transferieren oder zu traktieren – und natürlich aufzustellen. Grafisch leicht aufgepeppt wurden die Torszenen: Ähnlich wie in BM Hattrick laufen nun detailliertere Spieler in Echtzeit über den Rasen. Im Gegensatz zum Vorgänger tragen Spieler und Vereine echte Namen. Möglicherweise ändert Sierra diese bis zur finalen Version aber noch, weil Software 2000 die DFB-Lizenz besitzt. Es muß ja nicht unbedingt die Bundesliga sein, auch andere europäische Länder stehen Ihnen offen. Wer bislang vom umfangreichen Wirtschaftsbereich abgeschreckt wurde, darf nunmehr einen Blick riskieren. Der Preis der Neuerungen ist nicht allzu hoch: Mußte man früher rund 30,- DM berappen, werden für die neue Version zwischen 40,- und 50,- DM fällig.

Nico Winkelhaus

Schlicht: Ergebnissen und Tabellen durch Videotext.



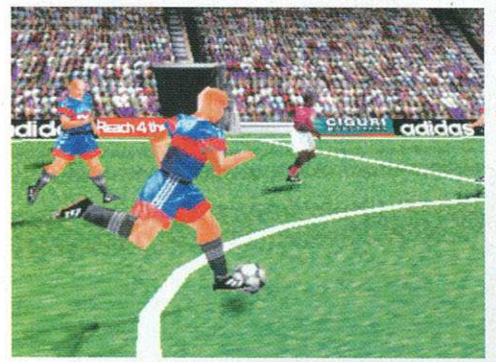
16 verschiedene Übungseinheiten für das Training.



Aufgepeppt: Die 3D-Szenen sind nun konkurrenzfähig.

Facts

➔ **Hersteller:** *Sierra*
➔ **Genre:** *Manager*
➔ **Status:** *90%*
➔ **Release:** *2. Quartal '98*



Selbst im Eifer des Gefechts sind die individuellen Merkmale der Spieler gut zu erkennen. Auch das Schimmern der Trikots wirkt diesmal ziemlich lebensecht.

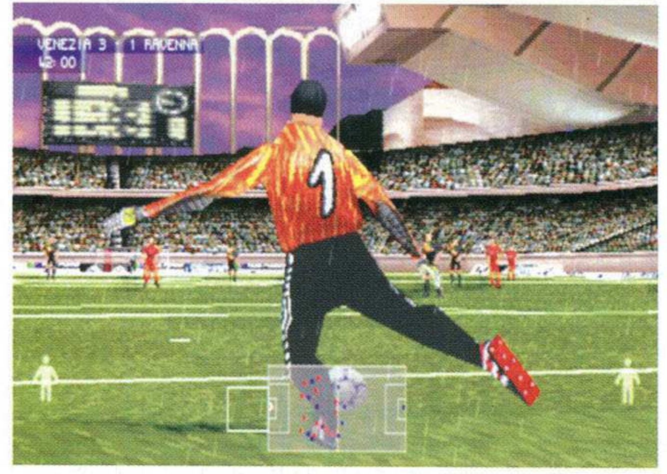
Torjubel von Alessandro Del-Pierro! Dank zahlreicher Mannschaften dürfen Sie auch Juventus Turin zum Sieg führen.

adidas Power Soccer '98

Wiederholung

Revanche! Nachdem Psygnosis mit adidas Power Soccer eine deftige Niederlage wegstecken mußte, leckt sich die Company nicht lange die Wunden. Die Mannschaft wurde komplett ausgewechselt: Ein völlig anderes Team soll bis zur WM den Konter schaffen und ein neues Game aus dem Boden stampfen.

Da war doch was!? adidas Power Soccer ist mit seiner sensationellen Wertung von 2% (PC Games 4/98) und 6% (PC Action 3/98) ein Platz in den Annalen der Softwaregeschichte sicher. Psygnosis möchte an diesen Ausrutscher nur sehr ungern erinnert werden. Trotzdem hat man sich getraut, dem neuen Produkt den selben Familiennamen zu geben und lediglich das fast schon obligatorische '98 anzuhängen. Doch ansonsten erinnert glücklicherweise nichts mehr an den Ausrutscher.



Bei Regen läuft der Keeper in langen Hosen ein. Detailverliebt geriet die Darstellung der Handschuhe, auch die Noppen an den Schuhen mit den drei Streifen sind sichtbar.

Mehr Optionen

Das neue Team von Psygnosis kann „Mouschn Käpscher" nicht nur buchstabieren, sondern zum Glück auch anwenden, und die Spieler rennen, dribbeln und flanken in 360 Bewegungsphasen. Auch wenn die von uns begutachtete Alpha-Version zwischendurch zu ächzen und zu schnaufen hatte, scheint das Spieltempo insgesamt recht hoch zu werden. Das läßt den Schluß zu, daß am Ende sauberer, schneller Fußball zu sehen sein wird, technische Kabinettstückchen aber der FIFA-Reihe vorbehalten bleiben. Das, freilich, ist eher Spekulation. Die harten Fakten: vier Kameraeinstellungen, 400 Vereins- und Nationalmannschaften, 10.000 Spieler und Kommentare von RTL-Plauderer Marcel Reif.

2. Halbzeit

Die Eckdaten scheinen diesmal also zu stimmen. Wie gut sich APS '98 dann tatsächlich spielt, läßt sich noch nicht endgültig sagen. Beim Theater heißt es, daß eine verpatzte Generalprobe das beste Omen für eine gelungene Premiere sei. Vielleicht gilt das ja auch beim Fußball – mit adidas Power Soccer als Generalprobe und APS '98 als Premiere. Schau'n mer mal.

Andreas Lober

Facts

- → **Hersteller:** *Psygnosis*
- → **Genre:** *Action-Fußball*
- → **Status:** *70%*
- → **Release:** *2. Quartal '98*

Golden Goal 98

Herausforderer

Umstritten war sie ja, die Einführung der Golden Goal-Regelung. BMG Interactive taufte den eigenen Beitrag zur weltmeisterlichen Spielelawine dennoch so. Ob das Game einmal umstritten sein wird, können wir noch nicht sagen, aber einige unumstrittene Fakten haben wir schon.

Genau wie FIFA 98 soll auch Golden Goal 98 eine realistische Simulation mit allen Finessen, originalgetreu bis zum letzten Paragraphen des Reglements, werden. Verschiedene Kameraperspektiven sind schon lange ein Muß, und so hat auch Golden Goal 98 hier trainiert. Auch die Idee, allen Spielern und Auswechselspielern der 50 Nationalmannschaften ein individuelles Aussehen zu geben, ist so neu nicht. Golden Goal 98 verzichtet ganz bewußt auf einen Kommentator. Statt dessen sollen sich alle Spieler in ihrer jeweiligen Landessprache zurufen. Ob deren Sprüche weniger peinlich sind wie die der prominenten Plauderer in Konkurrenzprodukten, muß sich noch erweisen – doch die Idee verspricht Charme. Gespannt sind wir auf die informativen Ausrufe der Ungarn, und andächtig werden wir zarten holländischen Stimmen lauschen. Um den Spieler bis zum Gewinn des World Cups an das Joypad zu fesseln, lockt Golden Goal 98 mit einem geheimen Team, das erst auftaucht, wenn man die Meisterschaft gewonnen hat. Bis dahin dürfen Sie nach Hezenslust an Taktik, Systemen und zig Optionen feilen. Tendenz: stark!

Andreas Lober



Deutlich zu sehen: Golden Goal 98 wärmt sich fürs Match um die Käufergunst auf. Der Schattenwurf bei Flutlicht ist schon zu sehen.



Trikots und Schuhe sind noch nicht so fein gearbeitet wie bei APS '98, aber der Gesichtsausdruck der Spieler ist hier gut gelungen.

Facts

- ➜ **Hersteller:** *BMG Interactive*
- ➜ **Genre:** *Action-Fußball*
- ➜ **Status:** *75%*
- ➜ **Release:** *2. Quartal '98*

World League Soccer 98

Konkurrenz für den König?

Mit durchtrainierten Körpern und Shorts hat Eidos einschlägige Erfahrung. Doch keine Angst: Einen Gastauftritt von Miss Croft haben sich die Briten verkniffen. Der Fußball-Erstling macht trotzdem schon jetzt eine gute Figur.

Wenn man einen Hersteller vor dem Release eines Produktes befragt, ähneln die Antworten denen eines Trainers vor dem Spiel. Man strengt sich mächtig an, ist gut in Form, und die Chancen für einen Triumph sind gut wie nie. Tatsächlich scheint das Programmiererteam von Silicon Dreams gut trainiert zu haben. Die Spieler erfreuen sich schon vor dem Matchbeginn einer Vielzahl an detallierten Polygonen und sind gut animiert. Wenn die Mannschaften einlaufen und sich brav an der Mittellinie aufstellen, machen manche gar noch ein paar Dehnübungen. Bei dieser Gelegenheit stellt man dann auch fest, daß sie unterschiedlich gewachsen sind, tatsächlich ein kleines Novum. Spätestens, wenn „La Ola" durch die Ränge zieht, wird deutlich, daß auch die Zuschauertribüne nicht vernachlässigt wurde. Spielerisch soll sich das Programm irgendwo zwischen dem simulationslastigen FIFA 98 und dem actionreicheren Worldwide Soccer einreihen. Großen Wert legen die Entwickler darauf, einen leichten Einstieg und große Spieltiefe zu kombinieren. World League Soccer ist ein Kick mit dem Klick – dem Klick der 3D-Beschleunigerkarte. Am schnellsten und schicksten läuft das Spiel nämlich in der 3Dfx-Version. Doch auch andere 3D-Karten werden über Direct3D bedient. Auch wenn es bei Ihnen noch nicht klickt, sind Sie von dem Kick nicht ausgeschlossen – die Softwarevariante benötigt zwar mehr Rechenpower und wirkt grafisch etwas derber, hat aber auch ihren Charme.

Andreas Lober



Manche Matches finden bei Schnee statt – der Spielkalender hat darauf Einfluß, so daß im Sommer keine frostigen Erlebnisse drohen.

Facts

- ➜ **Hersteller:** *Eidos*
- ➜ **Genre:** *Action-Fußball*
- ➜ **Status:** *80%*
- ➜ **Release:** *2. Quartal '98*

Die beste Taktik für den WM-Sommer: die HP Fußball-WM98-CD.

SAATCHI & SAATCHI FRANKFURT



5. Zur Endrunde nach Frankreich
Dem Hauptgewinner winken zwei Eintrittskarten für ein Spiel der WM-Endrunde.*

4. Traumelf wählen
Stellen Sie Ihre eigene Mannschaft fürs Gewinnspiel zusammen. Mit etwas Glück landen Sie einen Treffer.*





3. WM-Profi werden
Das Quiz auf der CD macht Sie fit für die WM. Mit dabei: super Bilder der Spieler und Mannschaften und vieles mehr.



2. Die WM-CD abgreifen
Zusammen mit den gängigsten HP Tintenpatronen oder den HP DeskJets 690C+ und 720C rückt der Händler die CD raus.

1. Zum Händler dribbeln
Viele große Computershops haben jetzt die CD zur WM mit allem, was für den Fußballsommer wichtig ist.

Jetzt geht's los! Erste Runde der Fußball-WM mit der WM-CD von Hewlett-Packard. Die CD in den PC, und Sie sind im Spiel. Spektakuläre Bilder der Spieler und Fans. Actionszenen aus früheren Weltmeisterschaften. Sie planen eine WM-Party? Mit den starken Bildern und Karikaturen auf der CD können sich echte Fans im Handumdrehen Einladungen und T-Shirts selbst gestalten. Dafür gibt's im Handel auch die Spezialpapiere. Die WM-CD bekommen Sie in vielen großen Computershops, in Kaufhäusern und bei ausgewählten HP Händlern im Paket mit den Tintenpatronen für die HP DeskJets der Serien 500, 600 und 800 und beim Kauf des HP DeskJet 690C+ und DeskJet 720C. Also gehen Sie taktisch klug vor – dribbeln Sie jetzt zum Händler!

* Teilnahme auch ohne CD möglich. Teilnahmekarten gibt's im Handel. Oder schicken Sie Ihre Traumelf-Aufstellung an: HP Dream Team Competition, PO Box 100, Blackburn, Lancashire, BBO 1GR, Großbritannien. Einsendeschluß 9. 6. 1998.





Weitere Infos unter: 0180/52 585 26 für 0,48 DM/min oder http://www.hewlett-packard.de

Klar: Klinsmann und Bobic klingt irgendwie besser als Klitzmann und Bobo. Um alles im Spiel schön originalgetreu zu haben, müssen Softwarefirmen einiges springen lassen. Doch Geld allein ist nicht alles... Lohnt es sich – oder ist der Preis für Lizenzen zu hoch?

Lizenzen in Fußballspielen

Verschlußsache Lizenzvertrag

Uwe Fürstenberg, Pressesprecher bei Software 2000, übt sich in beredtem Schweigen. Kein Wunder: Sein Haus hat die begehrte DFB-Lizenz schon seit rund vier Jahren, die Konkurrenz schaut in die Röhre und darf die Namen der Clubs und Spieler nicht mitliefern. Gerade bei einem Fußballmanager, wo ein Verein an die Tabellenspitze geführt werden soll, gibt's zur Bundsliga eigentlich keine vernünftige Alternative. Jeder will nun mal seinen Lieblingsverein nach oben bringen. Englische Erstligisten interessieren bei uns so wenig wie die Lottozahlen der letzten Woche, und Nationalspiele eignen sich nicht für Wi-Sims. Wer sich mit seinem Spiel vom Chefsessel erhebt und sich direkt auf den Rasen begibt, hat es leichter. FIFA, UEFA und DFB haben jeweils interessante Turniere im Angebot, mit denen sich ein Action-Kicker aufpeppen läßt.

Einer wird gewinnen?!

Was die Konkurrenz ärgert, kommt den Machern des Bundesligamanagers also gerade recht: Es kann nur einen geben. Im Gegensatz zu den Verantwortlichen der Formel 1, die an jeden lizensieren, der Rang und Kohle hat, dürfen nur die Eutiner Jahrtausendwendler Spieler- und Vereinsnamen der ersten Liga verwenden. Ein falsches Wort an die Öffentlichkeit könnte als Verstoß gegen die vertragliche Geheimhaltungspflicht gewertet werden, und wenn offiziell Summen an die Öffentlichkeit kämen, wäre das weiteren Verhandlungen sicher auch nicht



Uwe Fürstenberg von Software 2000 setzt auf zugkräftige Namen: „Wer eine Lizenz hat, hat es erstmal leichter, sein Produkt bekanntzumachen."

zuträglich. Was Wunder also, daß Fürstenbergs Mund versiegelt bleibt. Immerhin ein allgemeines Statement: „Lizenzen sind kein Muß und keine Notwendigkeit, am Spielwitz ändern sie nichts, und mit einem Editor kann einem nicht-lizensierten Produkt schnell auf die Sprünge geholfen werden. Aber wer eine Lizenz hat, hat es erstmal leichter, sein Produkt bekanntzumachen", meint der Branchenveteran, „und wer schon viel Geld dafür ausgegeben hat und weiß, daß ihm Aufmerksamkeit sicher ist, ist auch



Mit Philips Media als Sponsor konnte Bomico sämtliche Spieler und Portraits sowie die originalen Vereinsnamen und -wappen für UEFA Champions League 96/97 verwenden.



Software 2000 besitzt als einziges Softwarehaus die umworbene DFB-Lizenz. Somit finden sich im BM 97 ebenfalls alle Vereine, Wappen und Spieler wieder, letztere allerdings ohne Portraits.

bereit, noch ein wenig mehr zu investieren. In unserem Fall heißt das, daß wir Fernsehwerbung geschaltet haben".



Stefan Weyl (Bomico) gelang der Linzenzdeal mit der UEFA: „Mit Philips als Sponsor und als Eigentümer von Bomico haben sich manche Türen leichter geöffnet."

Gerald Köhler von Ascaron hat zu diesem Thema eine etwas andere Einstellung. Natürlich räumt der Konzeptautor von Anstoss 2 ein, daß man schon ein wenig traurig ist, keine Lizenz zu haben und Phantasienamen verwenden zu müssen. Deren Ähnlichkeit mit real existierenden Kickern ist selbstverständlich rein zufällig und völlig unbeabsichtigt – oder bezweifelt das jemand? Nachdem aber nur der Meistbietende den Zuschlag vom DFB erhält, könnte sich die Preisspirale für eine Lizenz ganz schnell nach oben bewegen, wenn verschiedene Firmen mitbieten würden. Daher das Fazit des Ascaron-Mannes: „Für die Summe, die ich für eine Lizenz bezahlen müßte, kann ich eine ganze Menge Programmierer beschäftigen. Statt bei einem Preispoker mitzumischen, konzentrieren wir uns lieber auf das Spiel selbst. Und das Thema Lizenzen ist dank des Internets sowieso nicht mehr so heiß. Es gibt genügend Fans, die für Anstoss 2 ständig alle Daten aktualisieren. Da kann jeder rankommen. Einen solchen Aufwand betreibt kein Hersteller, egal ob mit oder ohne Lizenz. Übers Netz bekommt man also aktuellere Daten, als sie in irgendeinem Spiel enthalten sind".

Die Internationale Alternative

Daß sich zwar viel, aber nicht alles ums Geld dreht, demonstrierte die UEFA vor rund einem Jahr eindrücklich gegenüber



Kleine Probleme mit den Originalnamen in Anstoss 2...

Der Preis ist heiß

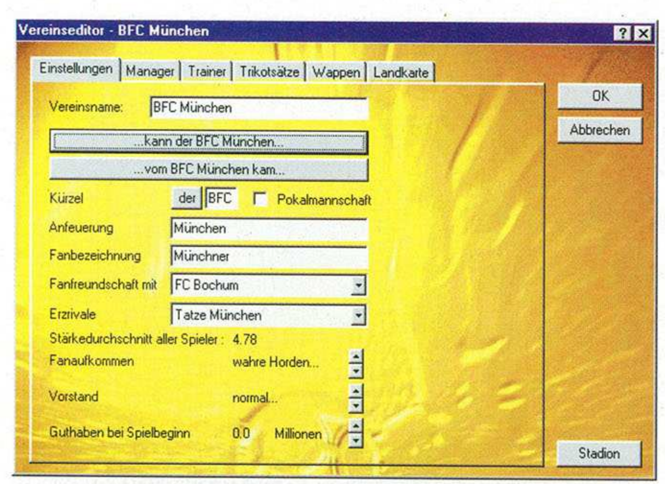
Was denn eine der großen Lizenzen wirklich kostet, ist offiziell kaum zu erfahren. Eidos soll kürzlich für die Rechte an den englischen Ligen 1,5 Millionen DM bezahlt haben. Hierzulande dürften die Summen allerdings noch etwas niedriger sein. Wenn man sich unter den Mitbewerbern umhört, die auf eine Lizenz verzichtet haben, wird von 600.000,- DM für die DFB-Lizenz des Bundesliga-Manager gemunkelt. Dies ist natürlich strikt inoffiziell und vermutlich mit steil ansteigender Tendenz – zumal Gerüchte die Runde machen, auch EA Sports würde mit den Rechten an deutschen Ligen liebäugeln. Schon jetzt sind die Summen aber stattlich, wenn man die Verkaufszahlen bedenkt. Software 2000 hat nach eigenen Angaben den Bundesliga Manager bereits rund 160.000 mal verkauft, Ascaron hat Anstoss 2 über 100.000 mal unter die Leute gebracht, und Sierras DSF Fußballmanager soll ähnlich oft über die Ladentheken gewandert sein – letzterer allerdings zu einem wesentlich niedrigeren Preis. Die größeren Verkaufszahlen des Lizenzprodukts dürften aber nicht nur auf den DFB zurückgehen, sondern auch darauf, daß die Werbetrommel für dieses Produkt besonders kräftig gerührt wurde – auch mit TV-Spots. Damit ist eine zuverlässige Analyse des Wertes einer Lizenz schwierig. Im Zweifel lassen sich höhere Verkaufszahlen erreichen, doch auch das Risiko ist größer. Nur bei wirklich großen Stückzahlen geht die Rechnung auf. Bleibt die Frage, wohin die Reise geht. Für kleinere Firmen wird es wohl immer schwerer, mitzuhalten, wenn die Preise wirklich weiter steigen. Aber immerhin wird es sich kein Entwickler mehr leisten können, ein Durchschnittsprodukt mit Toplizenz zu versehen. Allein mit dem Namen kann man zwar sicher eine Reihe Spiele absetzen. In den Bereich, der nötig ist, damit die Kosten der Lizenz wieder reinkommen, werden aber bald nur noch Spitzenprodukte vorstoßen.



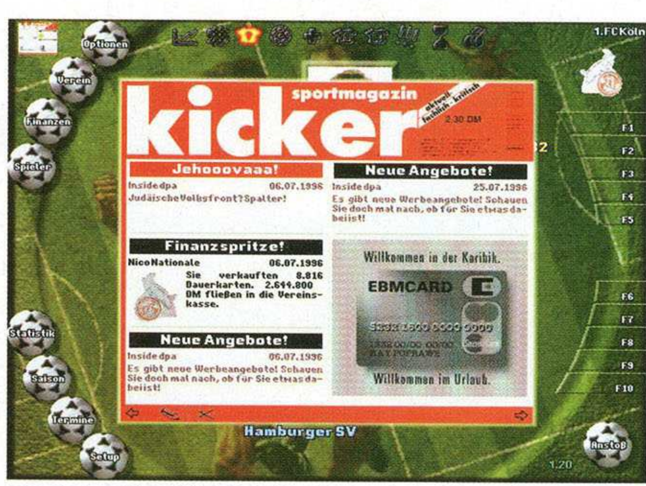
...sind dank des recht guten Editors schnell gelöst.



Beim BM 97 bekommen Sie die Originaldaten frei Haus.



Ascaron setzte für den Anstoss 2-Editor auf eine komfortable Windows-Oberfläche. Korrekte Datenfiles gibt's auch im Internet.



Durch den Lizenzdeal mit dem Kicker erstrahlen selbst Zeitungsmeldungen in BM 97 im realistischen Look.

Krisalis. Wie jeder Verband wachte sie mit Argusaugen über die Einhaltung der strengen Richtlinien – und in allerletzter Minute mußten noch kleine Änderungen vorgenommen werden. Stimmten Stadien, Spieler und Bandenwerbung vorher so



Gerald Köhler von Ascaron investiert sein Geld lieber in die Entwicklung des Spiels statt in teure Lizenzen: „Übers Netz bekommt man aktuellere Daten, als sie inirgendeinem Spiel enthalten sind."

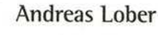
ungefähr mit der Wirklichkeit überein, bestanden die Verbandsoberen darauf, daß in letzter Minute noch einige Feinheiten verändert wurden. So mußten die Programmierer Überstunden schieben, damit jede Werbetafel genau an der Stelle auftaucht, wo sie sich in Wirklichkeit befand. Daß das Spiel überhaupt die edle Lizenz abbekam, verdankte der Hersteller der Firmenstruktur zu diesem Zeitpunkt. Stefan Weyl, Pressesprecher von Publisher Bomico, konstatiert: „Wenn Bomico damals nicht zu Philips gehört hätte und Philips nicht einer der Sponsoren der Champions League gewesen wäre, wäre es recht schwer und nicht ganz billig gewesen, an die Lizenz zu kommen. Mit Philips als Sponsor und als Eigentümer von Bomico haben sich dann manche Türen leichter geöffnet." Denn gerade die Champions League ist der ganze Stolz der UEFA.

Rechtelust, Pflichtenfrust

Ende des Jahres will Bomico ein weiteres UEFA-Produkt auf den Markt bringen, entwickelt von der hauseigenen Spieleschmiede Ocean. Diesmal wird alles etwas relaxter zugehen, UEFA pur, ohne Champions League-Schnickschnack. Das ist einfacher, nicht ganz so teuer und in den Details weniger reglementiert, doch auf Ocean wird eine Sisyphus-Arbeit zukommen. Wenn, wie geplant, von jedem Land die erste Liga implementiert wird – wozu theoretisch die UEFA-Lizenz berechtigt – bleiben Tausende von Spielern zu überprüfen. Hat nämlich ein einziger die Rechte an der Vermarktung seines Namens zu solchen Zwecken nicht an die UEFA abgetreten, darf er ohne persönliche Zustimmung nicht in das Spiel.

Persönlichkeiten öffentlichen Rechts?

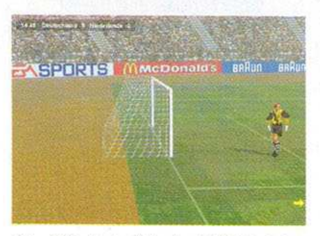
Eine weitere Anekdote mag verdeutlichen, wie heikel das ganze Thema Lizenzen ist. Als Lothar Matthäus im Nationaltrikot für das nach ihm benannte Spiel posierte, brachte das den DFB in Rage. Wie Software 2000 hüllt sich auch Electronic Arts in puncto Zusammenarbeit in Schweigen, diese ist wohl zu lang und zu erfolgreich, um sie leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Insgesamt scheinen die DFB-Auflagen weniger streng zu sein als bei der Champions League – beispielsweise müssen die Werbebanden nicht exakt authentisch sein. Das Augenmerk der FIFA liegt auf originalgetreuen Turniermodi. Für das neue Frankreich 98 wurde Wert darauf gelegt, daß alle Spieler die Trikots tragen, in denen sie auch bei der WM schwitzen. Wodurch natürlich der Spieler mit einer Extraportion Flair belohnt wird.



Andreas Lober



Der BM 97 mag eine phantasievolle Bandenwerbung haben – realistisch ist sie nicht.



Die Werbetafeln bei FIFA 98 sind glaubwürdiger. Originalgetreu plaziert sind sie nicht.



Nur bei UEFA Champions League ist jedes Logo absolut am rechten Fleck.

Rechtliches

Wo liegen nun die Grenzen dessen, was man ohne teure Lizenzgelder tun darf? Optik von Stadion und Mannschaft dürfen zwar der Wirklichkeit nachempfunden sein, doch die Originalnamen dürfen ohne teuren Vertrag keinesfalls verwendet werden. So kommen bei Spielen ohne Lizenz seltsame Namensverstümmelungen zustande, die von Fans per Editor flugs beseitigt werden. Da dies von Freaks gemacht wird, ist dagegen noch kein Verband zu Felde gezogen. Wenn wir diese Änderungen auf unsere CDs brennen würden, wäre aber ein Brief vom Anwalt so gut wie sicher.

powered by



D-OFFICE

GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE

COMING SOON





Z-AXIS

Querpaß: Budget und Compilations

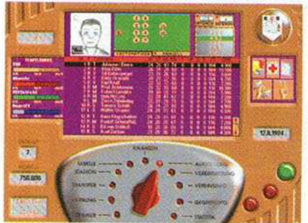
Oldies, but Goldies

Alte Besen kehren gut – besonders, wenn sie preisgünstig sind. In vielen Sammlungen für den grazilen Geldbeutel finden sich neben angegrauten Durchschnittsspielen auch echte Klassiker. Wir haben uns auf dem Budget-Markt umgesehen und die Titel mit dem besten Spielspaß-pro-Mark-Faktor herausgepickt.

Hattrick! Classic

Viele Spieler staunten nicht schlecht, als Ikarion vor drei Jahren Software 2000 den Kampf ansagte: Mit dem grafisch schlichten, aber sehr einsteigerfreundlichen Hattrick! stand eine ernstzunehmende Alternative zum Bundesliga Manager in den Regalen. Für Kurzweil sorgt hier vor allem der Fun-Modus: Im Team stehen urplötzlich Spieler namens Meister Eder, Johannes Beere oder Axel Zucken, zudem berichtet die Tageszeitung über ulkige Ereignisse aus der Trainerwelt. Empfehlenswert für alle Möchtegern-Manager, die wenig Gefallen an der eher trockenen Konkurrenz finden. Außerdem gut zu gebrauchen als Rezept gegen die permanenten Terminverschiebungen von Hattrick! Wins.





Im Fun-Modus ist Hattrick! besonders spaßig. Ikarion setzte 1993 auf den innovativen Drehregler zur schnellen Spielsteuerung.

BM Champions-Pack

Zum zehnjährigen Jubiläum packt Software 2000 alle Bundesliga Manager in eine Schachtel und tauft sie auf den Namen BM Champions-Pack. Neben dem Erstlingswerk von 1989 enthält die Sammlung den ehrwürdigen BM Pro, den umständlichen BM Hattrick sowie den jüngsten Sproß der Familie, BM 97 – zum Glück in der aktuellsten Version, so daß Abstürze die Ausnahme bilden. Toll, wie sehr der Bundesliga Manager Professional heutzutage noch fesseln kann.

Als herausragender Klassiker unter den Sportstrategiespielen gilt der Bundesliga Manager Professional von Software 2000. Im Champions-Pack gibt's den Ur-Manager und BM Hattrick noch dazu.



Ein Klassiker aus dem Champions-Pack: Der Bundesliga Manager Professional macht auch heute noch Spaß.

FIFA 96

Sportspieler horchen auf, wenn der Name EA Sports ertönt. Wenn es einer Firma Jahr für Jahr gelingt, die Meßlatte für Sportspiele immer weiter in die Höhe zu setzen, dann nur dieser Spieleschmiede. Im Fußballbereich begann die Erfolgsstory mit der Disketten- und CD-Version von FIFA International Soccer. Anschließend folgte FIFA 96, das nicht ganz so realistisch daherkommt wie die neueren Vertreter der Serie, dafür aber gleichermaßen motiviert. Wolf-Dieter Poschmann moderierte schon damals gut – auch ohne seine Co-Kommentatoren Kalli Feldkamp und Werner Hansch.

Nico Winkelhaus



FIFA 96 bot erstmalig 3D-Grafik, wodurch die Spieler detaillierter und die Kameraansichten flexibler wurden.

Auf einen Blick

Nicht selten lohnt sich ein Schnäppchen, hier sehen Sie alle Fußballspiele für den kleinen Geldbeutel im Überblick:

Name	Hersteller	Preis	Beschreibung
BM Champions-Pack	*Software 2000*	*DM 69,95*	*Enthält BM, BM Pro, BM Hattrick und BM 97 – wirklich gut!*
Doppelpass	*Ascaron*	*DM 29,95*	*Umfaßt Anstoss und die zugehörige WM-Edition von 1994.*
FIFA 96	*EA Sports*	*DM 10,-*	*Die damalige Fußballreferenz*
FIFA Soccer Manager	*EA Sports*	*DM 29,95*	*Durchschnittsmanager, ohne die typische EA Sports-Qualität*
Game Box 2	*Koch Media*	*DM 29,95*	*50 Spiele, darunter Anstoss 1, Ran Trainer und Premier Manager*
Goal!	*Virgin (White Label)*	*DM 14,95*	*Spielerisch dürftiges Fußballspiel mit Krümelgrafik*
Hattrick! Classic	*Ikarion*	*DM 29,95*	*Manager mit leichter Bedienung und witzigem Fun-Modus*
Olympic Soccer	*US Gold/Eidos Interactive*	*DM 29,95*	*Schlecht konvertierter Konsolen-Kick*
Onside Soccer	*Telstar*	*DM 10,-*	*Einfaches Action-Gebolze*
ran Soccer	*Gremlin/Effective Media*	*DM 9,95*	*Vorgänger von Actua Soccer 2 – grafisch top, spielerisch Flop*
Sean Dundee's World Club Football	*Ubi Soft*	*DM 24,95*	*Unkomplizierter Action-Fußball*
Teamchef	*MicroProse*	*DM 20,-*	*Erster Manager für Windows, nicht schlecht, aber lange Ladezeiten!*
UEFA Champions League 96/97	*Bomico*	*DM 19,95*	*Durchschnittliches Gekicke mit Original-Lizenz*

„WOLLT IHR VER

Die Fans haben entschieden:

- Welt- und Europameisterschaften in den Spielablauf integriert
- Neuer Trainingsbereich für die langfristige Planung
- Individuelles Training für jeden Spieler
- Verhandlungen mit Spielerfrauen und -vermittlern
- Spiel in fünf Ländern gleichzeitig
- Ligapokal, Vereinsfeste, u. v. m.








LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
ASCARON
PC ACTION GOLD
AWARD PC Games
Benötigt ANSTOSS2!
ASCARON

BUNDESLIGA MANAGER 98 GEWINNSPIEL

Die Fußballwelt tanzt jetzt nach Ihrer Pfeife:

Ab Juli mit dem neuen

BUNDESLIGA MANAGER 98...

...und vielleicht auch auf Ihrem neuen PC.

Die neue Windows 95-Version der erfolgreichen, preisgekrönten Computerspielserie enthält die aktuellen Saisondaten 1998/99 und Features wie z. B.:

- Ein Mannschaftsprämiensystem
- Freundschaftsspiele im WM-Modus
- Ein levelbezogenes Prämiensystem in der Championsleague

Mitspielen und gewinnen!

1. PREIS

PC mit Intel Pentium II 233MMX Prozessor, 512 KB Cache, 4,3 GB Festplatte, 32 RAM, 4MB ATI AGP-Grafikkarte, 24x CD-ROM, Maus und Windows 95-Tastatur

+ BUNDESLIGA MANAGER 98

2.-10. PREIS

Je ein BUNDESLIGA MANAGER 98

PREISFRAGE:

An welchem Tag findet das Endspiel der WM in Frankreich statt?

Teilnahmebedingungen:
Lösungswort einfach auf eine Postkarte schreiben und bis zum 12.07.98 senden an den:

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Stichwort: BM98-PC
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Das Los entscheidet. Jeder darf nur einmal mitspielen. Wer mehrere Karten einsendet, wird automatisch disqualifiziert. Von der Teilnahme ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und der Redaktion sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SOFTWARE 2000 

MUSSEN ALLEINE DIE SPIEL GEWINNEN!

Sie sind ein Zocker, und Fußball ist Ihr Leben? Gut, dann erweitern Sie doch Ihren Horizont! Stimmen Sie sich vor großen Fußballereignissen mit einer Partie Monopoly WM-Edition auf das Kommende ein, oder wandern Sie doch gleich selbst ins Stadion. Mittendrin statt nur dabei mit Hasbro Interactive.

Und das können Sie gewinnen:

Wir wollen von Ihnen wissen:

Wer schoß das entscheidende Tor beim WM-Finale 1990 in Rom?

1. Preis:



- Zwei Dauerkarten für einen Fußballverein Ihrer Wahl im Wert von DM 1.200,-

2.-11. Preis:

- CD-ROM-Versionen von Risiko, Flottenmanöver und Frogger im Wert von DM 1.000,-

12.-15. Preis:

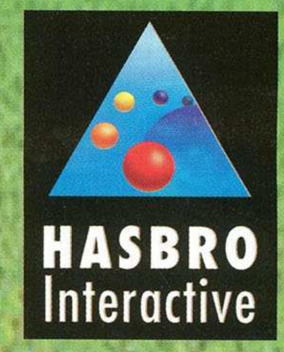


- Monopoly WM-Edition als Original-Brettspiel (limitierte Auflage) im Wert von DM 320,-

Die richtige Lösung senden Sie bis zum 12.07.98 auf einer Postkarte an den

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Hasbro Fußball
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Anpfiff Actionspiele

Dribbelduelle



Faulenzer von Welt genießen es, anderen beim Schwitzen zuzuschauen. Der Spaß läßt sich aber noch dadurch steigern, daß man elf Sportler auf dem Platz herumscheucht und nach seiner Pfeife tanzen läßt. PC Games und PC Action sagen Ihnen, wo das am spritzigsten ist.

Wie es sich für eine Weltmeisterschaft gehört, lassen wir die acht aussichtsreichsten Titelkandidaten gegeneinander spielen, weniger vergnügliche Bolzereien müssen mit einem Kurztest auf Seite 50 vorliebnehmen. Beginnen wird die hartgesottene Treterei mit den vier Viertelfinals, vier Kicker-Sims können dann das Halbfinale erreichen, doch am Ende kann es nur einen geben – einen Weltmeister nämlich. Auf dem Tableau können Sie erkennen, welche Paarungen bei dieser WM ausgelost wurden. Aha, das Stadion ist bereits gut gefüllt, halten wir uns also nicht mit langen Vorreden auf, wir wünschen Ihnen mehr als 90 Minuten spannende Unterhaltung auf den nächsten siebzehn Seiten.

Die Auslosung

VIERTELFINALE	HALBFINALE	FINALE	WELTMEISTER
Olympic Soccer			
Actua Soccer 2			
Frankreich 98			
Kick Off 98			
UEFA Champions League 96/97			???
Worldwide Soccer			
Sensible Soccer WM-Edition			
Sean Dundee's World Club Football			

1. Viertelfinale:

Olympic Soccer vs. Actua Soccer 2

Verschiebungen von Veröffentlichungsterminen sind keine Seltenheit. Richtig peinlich ist aber der Verspätungsfall der PC-Version von Olympic Soccer. Das offizielle Spiel zur Olympiade erschien drei Monate nach Erlöschen des olympischen Feuers in Atlanta.

Wurde der im englischsprachigen Raum als Actua Soccer bekannte Vorgänger hierzulande als ran Soccer vermarktet, so trägt der zweite Teil auch bei uns den Namen Actua Soccer 2. Für ran-Moderator Jörg Wontorra springt Fritz von Thurn und Taxis von Premiere ein, außerdem trägt das Spiel nun britische Züge.

DIE PLATZWAHL

Ab wann laufen Sie denn?

Szenario-Modus bei Actua Soccer 2? Nie gehört! – Tatsächlich finden Sie in keinem anderen Titel eine ähnliche Spielvariante: Retten Sie ein Team aus einer ausweglosen Situation. Unter vorgegebenen Bedingungen – Mannschaften, Spielstand und -zeit sind unveränderlich – steigen Sie ins Spiel ein. Schaffen Sie es, einen 2:3-Rückstand gegen Deutschland aufzuholen, obwohl nur noch fünf Minuten zu spielen sind? Die Szenarien bergen eine interessante Idee, die Gremlin dummerweise zu einseitig umgesetzt hat. Daneben sind die üblichen Spielmodi Training, Freundschaftsspiel, Pokal und Liga (mit Auf- und Absteiger) wählbar. Lediglich ein WM-Modus fehlt.

Mäßig olympisch

„Wenn's nur der fehlende WM-Modus wäre", jammern Käufer von Olympic Soccer. Denn heftig scheinen die Programmierer von Silicon Dreams den olympischen Geist nicht gespürt zu haben. Vom „offiziellen Spiel zur Olympiade" kann man erwarten, daß echte Spielernamen enthalten sind – Fehlanzeige! Dann sollten wenigstens die Nationalteams mit von der Partie sein – ebenfalls Fehlanzeige! Schon peinlich, daß Olympiasieger Nigeria nicht zur Auswahl steht.

Ab zum Training!

Im Gegensatz zu Olympic Soccer besitzt Actua 2 einen Übungsmodus, der mit Spiel- und Elfmetertraining allerdings spärlich ausgefallen ist. Der Ablauf ist fest vorgegeben: Elf Spieler gegen einen computergesteuerten Schlußmann. Wer einfach mal ungehindert passen und schießen möchte, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, kommt damit auf seine Kosten.

Die 15. Minute: Gremlin stürmt alleine auf das Tor zu! Oh, das sieht gut aus! Die Engländer werfen ihre ganzen Spielmodi in den Schuß und... drinnnnn! Genau in den Winkel! 1:0 für Actua Soccer 2 durch die Überlegenheit bei den Spielmodi.

DAS SCHUHWERK

Steuerkapriolen

Steuern lassen sich die Actua-Athleten übrigens mit vier, die Olympioniken mit sechs Tasten. Beide Steuerungen funktionieren relativ einwandfrei, das Spielgeschehen bei Gremlin ist aber einen Tick flotter und somit für reaktionsfreudige Zeitgenossen konzipiert.

Halbzeitpause! Bisher hat sich nichts weiter getan. Beide Teams traten mit fast demselben Schuhwerk an und gaben sich somit äußerst trittfest.

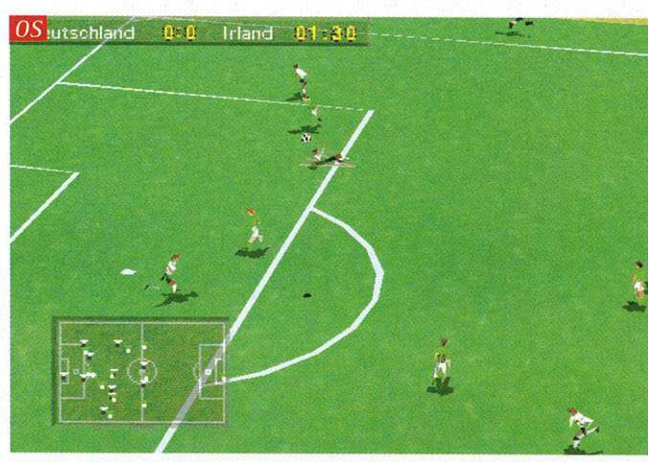
TRIKOTSAETZE

Technischer Oldie

Daß Olympic Soccer von der Konsole stammt und eineinhalb Jahre mehr auf dem Buckel hat, erkennt man schon bei der Installation: Das Spiel läuft unter DOS und hat von 3D-Karten-Unterstützung noch nie etwas gehört. Die höchste der drei Auflösungsstufen liegt bei 640x480 Bildpunkten, ist aber auf einem Pentium mit 133 MHz nur eingeschränkt spielbar. Das



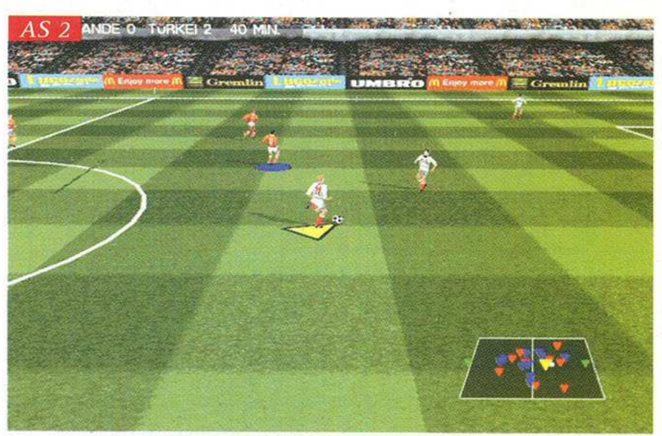
Darf der Spieler beim Anstoß überhaupt in Gegners Hälfte stehen?



An der Strafraumgrenze wagt jemand einen Fallrückzieher. Darüber verschmilzt sein Gegenspieler mit der Farbe des Bodens.



Angriffe über die Flügel sind brandgefährlich. Der Gegenspieler kann den Ball auch mit der Rutscheinlage nicht mehr erreichen.



Bei jedem Wetter müssen die Spieler antreten, etwa bei Regen...



...oder hier im Schnee, in dem sie possierliche Fußspuren hinterlassen.

berühmte Tüpfelchen auf dem i (von „igitt!") steht für die vielen Grafikfehler. Wenn unversehens der Oberkörper eines Spielers mit dem Untergrund verschmilzt, hört der Spaß auf.

Galaktische Grafik

Zwischen der Olympic-Optik und der Actua-Pracht liegen Welten. Grätschen hinterlassen hier Spuren im Rasen, Getränkeflaschen liegen am Spielfeldrand, Fußstapfen kennzeichnen bei Schneetreiben die Laufrichtung des Spielers.

46. Minute: Wiederanpfiff. Hilfe, die Jungs von Olympic Soccer rennen immer noch in ihren häßlichen Trikots herum, aber da kommen auch schon die schnieken Gremlins, die sehen besser aus. Ist zwar unfair, aber dafür gibt's ein Extrator. Der neue Stand: 2:0 für Actua Soccer 2 aufgrund der besseren Grafik!

SPIELZUEGE

Eigentor

Im Bereich Spielbarkeit schießt Olympic Soccer Eigentore. Im Gegensatz zum Computergegner, der überlegen, schnell und variantenreich attackiert, läßt die Intelligenz der Mitspieler zu wünschen übrig. Da beide Titel in Richtung Action streben, sollten Realismus-Fanatiker von vornherein einen großen Bogen um sie machen. Doch auch bei einem schnellen Kick sollte die Ballphysik stimmen. Glücklicherweise tut sie das in Actua 2 – beim Vorgänger war das nicht so.

90. Minute: Eine wirklich schöne Kopfball-Staffette, die die Gremlin-Kicker da zum Spielende auf die Beine gestellt haben. Da beult sich das Netz doch freiwillig zum 3:0 aus. Actua Soccer 2 gewinnt mühelos mit 3:0 gegen Olympic Soccer und zieht locker ins Halbfinale ein.

Fazit

Wer möglichst schnell möglichst viel erleben will, kommt um Olympic Soccer nicht herum. Hier springen und fliegen die Spieler wie wildgeworden über den Rasen. Bei Actua 2 geht's gemäßigter zu, wobei Mittelfeldschiebereien die Ausnahme bilden: Auch Gremlin baut auf viele Torszenen. Primär stört der automatische Spielerwechsel, ansonsten kann das Spiel vor allem grafisch überzeugen.

Liebe zum Detail

Wie fleißig und sorgsam Gremlins Grafiker waren, beweisen zwei Beispiele:



Detailverliebt zum ersten: Bei aktiviertem Flutlicht werfen die Spieler vier Schatten aufs Grün.



Detailverliebt zum zweiten: Getränkeflaschen am Spielfeldrand sind besonders gut zu sehen, wenn die Mannschaften einlaufen.



Beim Abschlag zoomt die Kamera heran und belegt, daß die Polygonkicker bei näherer Betrachtung ziemlich eckig aussehen.

Olympic Soccer

- **Mindestens:** *486DX33, 8 MB RAM, 2xCD-ROM*
- **Empfohlen:** *Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM*
- **Spiel:** *deutsch*
- **Handbuch:** *deutsch*
- **Hersteller:** *U.S. Gold*
- **Erschienen:** *Dezember '96*

VGA	✓
SVGA	✓
DOS	✓
WIN 95	✓
Single PC:	4
ModemLink:	–
Netzwerk:	–
3D-Support:	–

Grafik:	45%
Sound:	50%
Bedienung:	60%

SPIELSPASS **39%**

Actua Soccer 2

- **Mindestens:** *P60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM*
- **Empfohlen:** *Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM*
- **Spiel:** *deutsch*
- **Handbuch:** *deutsch*
- **Hersteller:** *Gremlin*
- **Erschienen:** *Januar '98*

VGA	☐
SVGA	✓
DOS	✓
WIN 95	✓
Single PC	4
ModemLink	4
Netzwerk	20
3D-Support:	Direct3D

Grafik:	77%
Sound:	60%
Bedienung:	65%

SPIELSPASS **74%**


Mission:
Entdecken Sie die Welt
der PC GAMES...
... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.
PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90.
Im Internet: http://www.pcgames.de.
PC Games – Damit Sie
wissen, was gespielt wird!
PC Games CD-ROM & Mag
6/98 nur DM 9,90
Die Nr.1
MIT 2 CD-ROMs
StarCraft
Anno 1602
Tips&Tricks+Poster im Heft!
HERRSCHER DER MEERE
GRAND PRIX LEGENDS
N.I.C.E. 2
JAZZ JACKRABBIT 2
DUNKLE MANÖVER
DIE VERSUCHUNG
Command & Conquer 3
Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine
COMPUTEC VERLAG

2. Viertelfinale:

Frankreich 98 vs. Kick Off 98

Und weiter geht es, mit der zweiten Begegnung des Abends: Electronic Arts wirft das neueste Team aus dem FIFA Soccer-Stall in die Waagschale, Frankreich 98, das offizielle Lizenzprodukt zur WM, muß sich mit einem ebenfalls sehr aktuellen Kontrahenten auseinandersetzen – Kick Off 98 von Anco.



Regelgerecht: Beim Elfmeter darf sich der Torwart neuerdings auf der Linie bewegen, noch bevor der Ball geschossen wird.



Optional können Sie einen Radar hinzuschalten.

INKONSEQUENZ WEGEN LIZENZ

Bei Frankreich 98 ist jedes Detail auf die WM zugeschnitten: Stadien, Auslosungen, Mannschaften und Spieler. Hier stürmt im deutschen Angriff kein "Burheff" wie bei Kick Off 98, sondern das Golden-Goal-Glückskind Oliver Bierhoff. Zudem albert das WM-Maskottchen Footix durch die Menüs und Videos. Auflockerungen in den Menüs findet man bei KO 98 nur vereinzelt. Frankreich offeriert neben der besagten Weltmeisterschaft die obligatorischen Freundschaftsspiele und unvergeßliche WM-Endspiele aus der Vergangenheit. Liga- und Pokalwettbewerbe können Sie nur bei Kick Off austragen.

TRAININGSSPIEL
Fit for Fun

Oberflächlich betrachtet bietet Kick Off die meisten Trainingsmöglichkeiten: Eckbälle, Elfmeter, Freistöße, Probespiel sowie Dribbel-, Tackling-, Querpaß- und Schußtraining – die Fülle ist ansehnlich, die Flexibilität nicht. Ganz anders bei Frankreich: Hier können Sie ebenfalls alles mögliche trainieren, zusätzlich erlauben die Optionen aber Feineinstellungen.

12. Spielminute: Oh ja, das EA-Team wirkt sehr gut trainiert, das 1:0 fällt daher fast zwangsläufig. Ein Auftakt nach Maß.

EINSTELLUNGSSACHE
Optione mio!

Tadellos befriedigt Frankreich das Verlangen nach Gestaltungsfreiheit. Wer einen Blick ins Optionsmenü wirft, ist zunächst überwältigt, später entzückt ob der vielen Features. Für Realitätsnähe sorgen zudem Verletzungsausfälle, regelgenaue Abseits- und Verwarnungspfiffe sowie Erschöpfungen der Digi-Sportler. Hinzu kommen Spielhilfen, die das Fußballerleben erleichtern. Angesichts der Optionsvielfalt müßten sich die Anco-Programmierer eine Woche lang in den Keller einschließen. Einzige Anco-typische Pluspunkte: Windstärke und Spieltempo.

Fünf-Sterne Menüs



Das Aufstellungs- und Taktikmenü bei FIFA 98...



...und bei Kick Off 98.



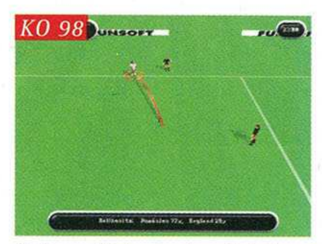
Der Editor bei FIFA 98...



...und bei Kick Off 98.

Frankreich 98 = FIFA 98 1/2???

FIFA 98 ist gerade mal ein halbes Jahr alt, schon kommt eine neue Version auf den Markt. Frankreich 98 ist allerdings keineswegs neu programmiert. EA Sports beschränkte sich auf Verfeinerungen. Die gute Nachricht: Alle Teams, Spieler und Stadien der WM sind enthalten. Die schlechte Nachricht: Es gibt keine Vereinsmannschaften mehr; Sie müssen mit Nationalelfs vorliebnehmen. Als Trostpflaster gibt's frühere WM-Endspiele zum Nachspielen. Am Gameplay wurde leicht gefeilt: Torhüter und Computergegner sind insgesamt schlauer geworden, die eigenen Mitspieler ebenso, außerdem reagieren sie nun rascher auf Anweisungen, so daß flottere Kombinationen entstehen. Neben minimalen Änderungen an Grafik und Sound wurden die Optionen um zwei Features erweitert: Der Handicap-Modus macht Stärkeunterschiede zunichte, während ein zusätzlicher Regler das Spieltempo festlegt. Außerdem sind die Taktik-Menüs nun bedienfreundlicher und tiefschürfender zugleich.



Gelegentlich werden Spielstatistiken eingeblendet...



..., die nicht frei von Fehlern sind. Oder seit wann schießt man Elfmeter zwölf Metern?

<u>16. Minute:</u> Meine Damen und Herren, es ist unglaublich, was sich hier auf dem Rasen abspielt. Das Team Frankreich 98 ist ständig in Bewegung, gerade so, wie die Spieler es brauchen. Da kann Anco noch so sehr mit dem Wind dagegenblasen, das 2:0 ist nicht zu verhindern.

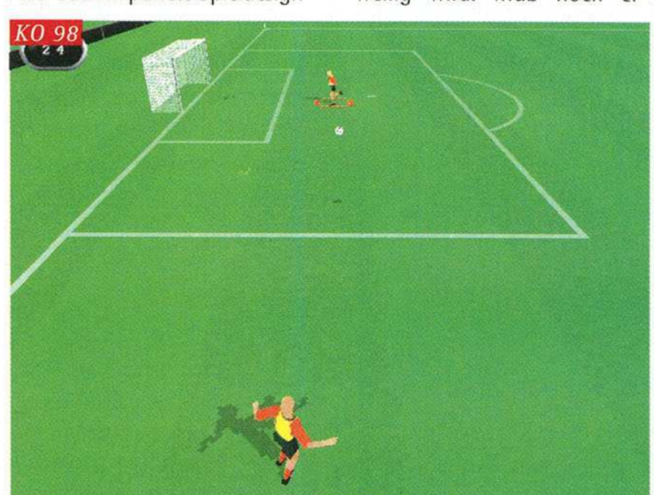
TECHNISCHE FINESSEN
Mit 3Dfx schön fix

3D-Karten beschleunigen und verschönern die Grafik von Frankreich 98 um Längen. Anco dagegen hat auf eine solche Unterstützung verzichtet. Flüssige Animationen, Nebeleffekte und sonstige Grafik-Gimmicks finden Sie nur bei Frankreich 98. Aber auch in puncto Spieldesign hat Anco zuwenig Sorgfalt walten lassen. Das fängt bei der merkwürdigen Steuerung an: Sechs Tasten sind zu bedienen, wobei Sie auf einige getrost verzichtet können. Ganz anders Frankreich 98. Hier werden z. B. bei Bedarf mal eben alle 8 Tasten eines SideWinder - Gamepads benutzt und zum Teil sogar doppelt belegt. Die Steuerung ist aber nicht überladen, sondern intuitiv.

Das müssen Sie gesehen haben! Was für eine Spielkultur! Mit grafischen Glanzlichtern und solider Spieltechnik legen die Kanadier das 3:0 nach.

SPIELKULTUR
Fern jeglicher Naturgesetze

Unbeeindruckt von allen Naturgesetzen, nimmt das Leder bei Kick Off oftmals einen eigenwilligen Flugverlauf. Als ob das noch nicht Ärgernis genug wäre, entscheidet der Computer über den Wechsel des zu steuernden Spielers. In brenzligen Situationen kann man sich deshalb von der Übersicht verabschieden. Der Computergegner attackiert weniger situationsabhängig, sondern schematisch. Alle Angriffe verlaufen nach vorgegebenem Muster, so daß es schnell langweilig wird. Muß noch erwähnt werden, daß all diese Probleme bei Frankreich 98 nicht auftauchen?



Beim Training flankt ein computergesteuerter Mitspieler den Ball in den Strafraum, wo Sie ihn annehmen müssen.

Ansichtssache

Vier Kameraperspektiven stehen bei Kick Off 98 zur Wahl. Zusätzlich kann näher heran- bzw. weiter weggezoomt werden.



Turmkamera

Isometrische Ansicht



Seitenlinienkamera

End-Ansicht

<u>90. Minute:</u> Nur mit viel Glück verhinderte Kick Off 98 das Debakel! In dieser Form ist das EA-Team ein Titelkandidat. Freuen Sie sich auf das Halbfinale.

Fazit

Kick Off 98 hat einige gute Ansätze, stolpert aber über Designfehler. Doch schließlich geht es um die Weltmeisterschaft, da werden solche Fehler bestraft. Anco verliert deshalb deutlich gegen EA, K.o. für KO 98.

Frankreich 98

➜ **Mindestens:**
P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
➜ **Empfohlen:**
P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB, 3Dfx
➜ **Spiel:** *deutsch*
➜ **Handbuch:** *deutsch*
➜ **Hersteller:** *EA Sports*
➜ **Erschienen:** *Mai '98*

➜ Grafik:	92%
➜ Sound:	90%
➜ Bedienung:	92%

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	❑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC	4
➜ ModemLink	4
➜ Netzwerk	4
➜ 3D-Support: Direct3D, 3Dfx	

SPIELSPASS 92%

Kick Off 98

➜ **Mindestens:**
P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
➜ **Empfohlen:**
P 166 MMX, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
➜ **Spiel:** *deutsch*
➜ **Handbuch:** *deutsch*
➜ **Hersteller:** *Anco*
➜ **Erschienen:** *Januar '98*

➜ Grafik:	64%
➜ Sound:	39%
➜ Bedienung:	66%

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	❑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	4
➜ ModemLink:	–
➜ Netzwerk:	–
➜ 3D-Support:	–

SPIELSPASS 51%

3. Viertelfinale

UEFA Champions League 96/97 vs. Worldwide Soccer

Ich freue mich, Sie wieder im Stadion begrüßen zu können, und darf Ihnen ein spannendes Match versprechen. Die Kontrahenten stellten sich Mitte letzten Jahres zum ersten Mal der Weltöffentlichkeit. Zwei bekannte Mittelfeldspieler stehen für beide Teams Pate: Thomas Häßler für Sega, Matthias Sammer für Krisalis.

DIE HYMNENFRAGE
Teams aller Länder, vereinigt Euch

Die besten Vizemeister dürfen erst seit der Saison 1997/98 in der Champions League mitkicken. Also ist weder München noch Leverkusen, sondern nur Borussia Dortmund als deutscher Vertreter dabei. Doch damit nicht nur BVB-Fans zum Spiel greifen, tummeln sich in den Auswahlmenüs neben den 16 CL-Teilnehmer auch 32 Nationalmannschaften. Sega verwurstet 40 Nationalteams, die mit Phantasienamen auskommen müssen.



Eine Grätsche von hinten in die Beine gibt Gelb!



Regen wirkt sich leider nur auf die Grafik aus.



Jede Kameraperspektive wird mit einer Zoomstufe gepaart und je nach Gusto eingestellt.

1. Minute: Na das gibt's doch nicht. Erst schien die Situation schon bereinigt, und dann kullert der Ball doch noch in das Sega-Tor. War das knapp! Egal, es steht dennoch 1:0 für die UEFA Champions gegen die Worldwide Soccer-Stars!

RASENZUSTAND
Menü à la carte

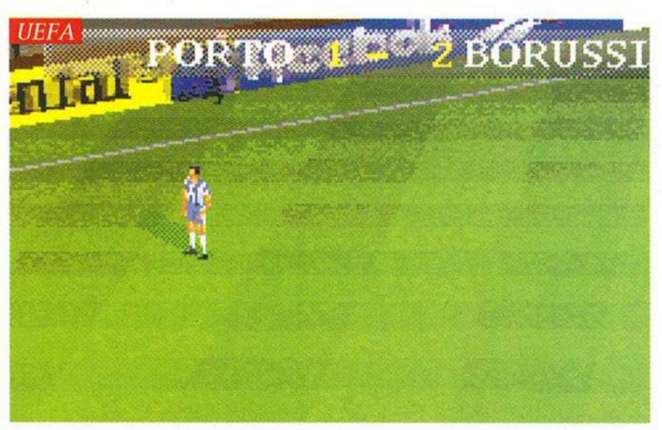
In Sachen Menüpräsentation verdient Sega keinen Pokal: schlichte Menüs, einfache Musik. Deutlich stilvoller ging Krisalis zu Werke. UEFA kann als einziges Fußballspiel Bilder der Stars aufweisen. So nutzt man teure Lizenzen! WWS bewertet die Stärke der Spieler in fünf Kategorien – Technik, Geschwindigkeit, Schuß, Balance, Kondition –, halb soviele wie bei UEFA. Entscheidend über Sieg und Niederlage ist aber auch die richtige Strategie. Beide Spiele gestatten, für die Taktik aus vielen Varianten zu schöpfen. WWS wartet mit Formationen auf, während Sie bei UEFA jeden Spieler frei plazieren dürfen.

5. Minute: Sega zieht ab und – ohhhh, Latte! Der Ball springt hoch weg, ein weiter Schlag in die gegnerische Hälfte.
Da kommt der lange Paß in die Spitze! Toooor! Unglaublich, beinahe wäre Segas Tormann noch dran gewesen. 2:0 für die UEFA dank der aufgeräumteren Menüs.

DIE TRICKKISTE
Button-Overflow

Acht Knöpfe wollen bei WWS bedient werden, wobei zwei davon für spontane Taktikänderungen reserviert sind, um etwa Manndeckung und Abseitsfalle anzuordnen. Nicht so bei UEFA: Zwei Tasten genügen. Wenngleich durch Kombinationen Volleyschüsse und Sprints entstehen, wird nicht die Tiefe von WWS erreicht, worüber Gelegenheitsspieler gerne hinwegsehen. Die Einsteigerfreundlichkeit zieht aber Einschränkungen im Defensivspiel nach sich. Der Ball kann praktisch nur durch Grätschen errungen werden.

58. Minute: Ja, wie lange will das WWS-Team denn noch gegen das UEFA-Gehäuse anrennen. Vielleicht hilft die nächste Ecke. Der Ball segelt in den Strafraum – und die Nummer 9 ist mit dem Kopf dran, Kopfball, jaaawollll!
Der 1:2-Anschlußtreffer für WWS aufgrund der gelungenen Steuerung.



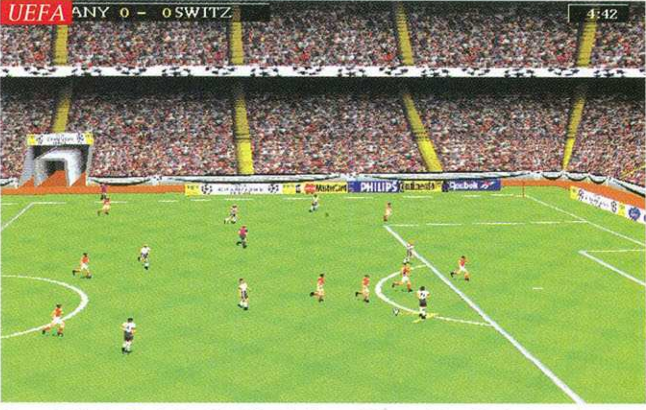
Beim Anstoß verharrt jeder Spieler haargenau dort, wo Sie ihn im Formationsmenü aufgestellt haben. Umpfff!

GROBE FOULS
Versteckte Stolperfallen

Löblich ist sie ja schon, die flexible Kamera von UEFA. Doch leider artet so manche Extremperspektive schon einmal zur Unspielbarkeit aus. Mit diesen Mankos hat WWS nicht zu kämpfen, hier stört nur die Sounduntermalung. Über die Dudelmusik läßt sich streiten, aber wer hält auf Dauer Samples aus, die fünf Sekunden lang sind, aber immer wieder von vorn beginnen? Dazu gesellt sich ein gewisser Robbie Mister, der als Kommentator seinem Namen alle Ehre macht und ziemlich viel Mist erzählt. Auf einen digitalen Quasselkopf legte man bei Krisalis keinen Wert. Deren Soundkulisse ist allerdings genauso mies: Was hier wie ein Stadionpublikum klingen soll, nutzt man in Hörspielen für das Rauschen eines Baches...



Beim Abschlag signalisiert ein gelber Kreis den Punkt, an dem der Ball ungefähr auftreffen wird.



Der tödliche Paß in die Tiefe! Jetzt klaren Kopf behalten und sauber zielen, dann schlägt's ein.

62. Minute: Was für ein Glück für Sega! Das Sound-Mittelfeld beider Teams verhakte sich ineinander, und irgendwie kam dann WWS frei zum Schuß, und das Leder segelt über die Linie. Der 2:2-Ausgleich für WWS aufgrund der etwas übersichtlicheren Perspektive.

SPIELKULTUR
IQ-Wunder?

Schwach ist die KI bei beiden Spielen nicht, allerdings entfacht bei UEFA die Dummheit der eigenen Mitspieler mitunter Wutausbrüche. Als Häuptling der IQ-Minimalisten darf sich der Torwart fühlen. Hart erdribbelte Alleingänge fängt er mühelos ab, während bei einfältigen Distanzschüssen mitunter die Fangkünste schwinden. Mit allzu eigenwilligen Ballschiebern hat der Spieler bei WWS nicht zu kämpfen. Etwas Einarbeitungszeit vorausgesetzt, flutschen die Kombinationen.



Auf dieser Karte bestimmen Sie die Teams für eine Liga.

90. Minute: Erst in der Nachspielzeit gelang Sega der entscheidende Treffer. Das kombinatorischere Gebolze der Japaner triumphiert letztlich über die Schönspielerei der UEFA. Worldwide Soccer siegt aufgrund des ausgewogeneren Gameplays mit 3:2.

Fazit

Bei der Präsentation hat Krisalis aufgrund der 3D-Unterstützung die Nase vorn. Die Sega-Kicker haben aber spielerisch ein paar Tricks mehr drauf, was letzlich den Ausschlag gab. Aber Vorsicht: Die Hardwareanforderungen von Worldwide Soccer sind ziemlich hoch.

Worldwide Soccer

- Mindestens: *P 90, 8 MB RAM, Win95, 2xCD-ROM*
- Empfohlen: *P 200 MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM*
- Spiel: *deutsch*
- Handbuch: *deutsch/englisch*
- Hersteller: *Sega Sports*
- Erschienen: *August ´97*

Grafik:	82%
Sound:	72%
Bedienung:	65%

VGA	☑
SVGA	☑
DOS	☐
WIN 95	☑
Single PC:	4
ModemLink:	–
Netzwerk:	4
3D-Support:	–

SPIELSPASS 83%

UEFA Champions League 96/97

- Mindestens: *P 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM*
- Empfohlen: *P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM*
- Spiel: *deutsch*
- Handbuch: *deutsch*
- Hersteller: *Krisalis/Philips Media*
- Erschienen: *Juni ´97*

Grafik:	86%
Sound:	72%
Bedienung:	80%

VGA	☑
SVGA	☑
DOS	☑
WIN 95	☑
Single PC:	4
ModemLink:	–
Netzwerk:	–
3D-Support:	–

SPIELSPASS 83%

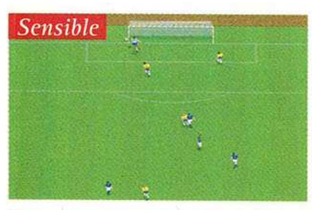
4. Viertelfinale

Sensible Soccer WM-Edition vs Sean Dundee's World Club Football

Nehmen Sie Platz, liebe Fußballfreunde, denn es ist die Frage zu klären, ob der Noch-Karlsruher mit der Blitzkarriere vom Berti-Schützen zum Bundeswehr-Schützen die Engländer in Schach halten kann.

JUNG UND JUNG GEBLIEBEN
Frischer Wind

Der frisch recycelte Oldie gegen den grinsenden Neudeutschen – Sensible Software gegen Ubi Soft. Beide Firmen haben sich Einsteigerfreundlichkeit auf ihre Fahnen geschrieben. Denn nicht nur Dundee weiß, was actionfreudige Spieler wünschen: leichte Steuerung und viele Torszenen. Mit drei Tasten dürfte kein Dundee-Spieler Schwierigkeit haben. Der erste Knopf dient zum Schießen oder Grätschen, der zweite zum Passen oder Spielerwechseln und der dritte zum Flanken oder Beschleunigen. Hübsche Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle arrangieren Sie mit Knopf A. Noch einfacher gestaltet sich die Sensible-Steuerung: Hier sind nur zwei Tasten vonnöten, wobei fürs Schießen, Passen, Flanken, Köpfen und Grätschen ein einziger Knopf seinen Dienst verrichtet – einfacher geht's nicht.



Knapp vorbei ist auch daneben. Zu wenig After Touch?

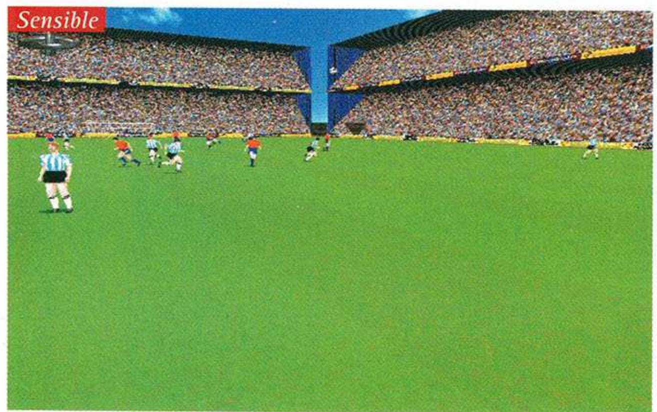
2. Minute: Ein hektischer Beginn dieses Matches. Beide Mannschaften schenken sich nichts, im Mittelfeld wird versucht, mit technischen Kabinettstückchen am Fließband zu brillieren. Nur ein zählbarer Erfolg wollte noch keinem Team gelingen.

OEFTER MAL WAS NEUES!
Übung macht den Weltmeister

In World Club Football ist ein Trainingsmodus eingebaut – ein guter obendrein. Elfmeter, Freistöße usw. können ebenso geübt werden wie das richtige Offensiv- und Defensiv-Verhalten – in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Einmalig in diesem Vergleichstest ist die Idee, Hütchen als Hindernisse fürs Dribbeltraining aufzustellen. In der Praxis sind die Gegenspieler ungleich regsamer als ihre Kunststoff-Konkurrenten, weshalb diese Trainingseinheit eher als Unterricht für präzises Laufen dient.

Module und Modelle

Als „Weltmeisterschafts-Edition" beschränkt sich Sensible Soccer auf Nationalteams, Vereinsmannschaften finden sich nur in World Club Football. Aus Lizenzgründen umfassen die deutschen Teams dort nur die Vornamen ihrer Spieler, also etwa „Jürgen K". Ein echter „Klinsmann" wird daraus, wenn Sie den integrierten Editor bemühen. Obwohl bei Sensible Soccer der Datenbestand aller Mannschaften korrekt ist, dürfen Sie auch dort alle Teams verändern oder bis zu 64 eigene Mannschaften erstellen – auf Wunsch sogar mit detailliert justierter Form und Farbe der Haare Ihrer Spieler. Diese grafischen Gags sind nur möglich, weil erstmals der Schritt in die dritte Dimension gewagt wurde – aber nur im Replay. Die traditionelle Vogelperspektive bleibt Spielansicht, optische Feinheiten sind nur in Zeitlupenwiederholungen erkennbar. Die Franzosen geizen mit Animationen: Grätschen, Fallrückzieher und Torwartparaden sind aus wenigen Animationsphasen zusammengebastelt. Dafür spielt sich der Kick des gebürtigen Südafrikaners überaus flott und völlig ruckelfrei.



In den ruckeligen Zeitlupenwiederholungen befindet sich die Kamera unmittelbar bei den Spielern. Kann man sich schenken!



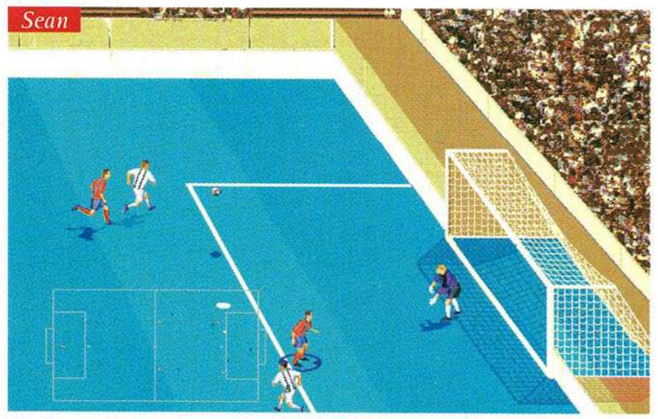
Eine Szene aus dem Intro. Man achte auf die drollige Haarpracht des Brasilianers. So hätte auch die Spielgrafik sein sollen!

Wer schoß das schönste Tor

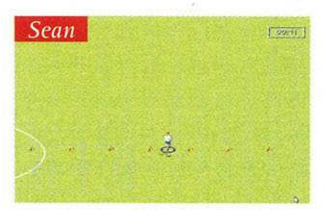


Ubi Soft gilt als einer der Vorreiter in Sachen Online-Unterstützung. Kein Wunder also, daß die Franzosen auch Sean Dundee's World Club Football eine Internet-Anbindung spendierten. Mit dieser lassen sich aber leider keine Online-Partien gegen Internetfreunde austragen, sie unterstützt lediglich den Austausch von gespeicherten Replays über den Ubi Soft-Server. Was in der Theorie eine lobenswerte Einrichtung ist, entpuppt sich in der Praxis als Enttäuschung: Nicht eine Torszene liegt zum Download bereit – und das, obwohl das Spiel schon seit Monaten erhältlich ist.

Die Möglichkeit besteht, wird aber nicht ausgenutzt: der Austausch von Highlights via Internet.



In der Halle prallt der Ball an allen Ecken und Enden ab. Abgepfiffen werden somit nur Tore und Fouls.



Wie in der Schule: Dribbeltraining mit Hütchen.





Auf einer Tafel verändern Sie die taktische Aufstellung.

TEMPOFUSSBALL

Tore, Tore, Tore – und an die Spieler denken

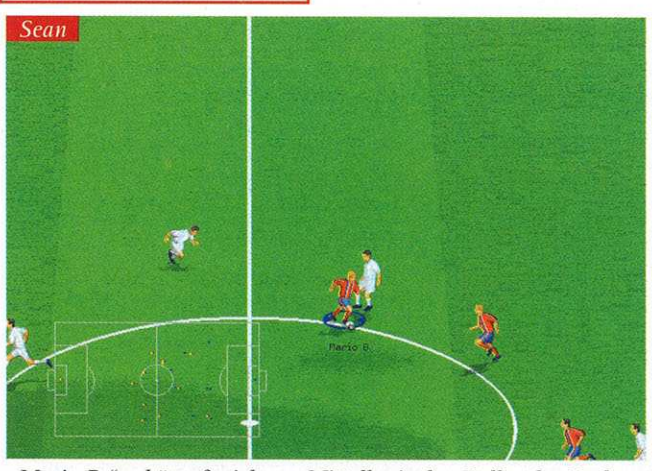
Die Torchancen-pro-Minute-Quote ist bei beiden Games enorm hoch. Ein Schuß, und schon ist das Mittelfeld überbrückt. Den Charme seiner Vorgänger versprüht das neue Sensible Soccer nicht, dazu wirkt die technisch veraltete 3D-Engine zu hölzern. Zudem lassen die Torhüter fast jeden Ball abklatschen und sind somit viel zu leicht bezwingbar. Darüber hinaus stört die teilweise ungenaue Steuerung. Mit solchen Problemen hat Sean nicht zu kämpfen: Klick, klick – schon sitzt der Hackentrick. Stupide Distanzschüsse sind mit weniger Erfolg gekrönt als Dribbelsolos oder Kombinationen mit einer abschließenden Direktabnahme.

<u>42. Minute:</u> Dundee führt den Ball am Sechzehnmeterraum, umkurvt ein Sensibelchen, setzt zum Schuß an und – mein Gott, genau in den Winkel per Seitfallzieher. Die 1:0-Führung dank des überaus gelungenen Trainingsmodus' und kaum Schwachstellen im Team.

<u>90. Minute:</u> Das Kind locker nach Hause geschaukelt und sogar noch einen draufgesetzt. Waren die Schmährufe gegen den einstigen Wunderstürmer doch verfrüht? „Crocodile" Dundee hat sein Ubi Soft-Team gut im Griff gehabt, noch nie wurden so viele Volleytore in einer Spielzeit gesichtet. Der 2:0-Sieg, herausgeschossen durch eine Traumkombination über vier Stationen, ist die logische Konsequenz.

Fazit

Beide Grafik-Engines reißen nicht vom Hocker, erfüllen aber ihren Zweck. Wer actionlastige Fußballkost bevorzugt, darf zu beiden Spielen greifen. Leider hat die Sensible Soccer WM-Edition einiges vom alten Spielspaß eingebüßt, so daß WCF den direkten Vergleich gewinnt, nicht zuletzt wegen der präzisen und eingängigen Steuerung, die prompt schöne und abwechslungsreiche Angriffe ermöglicht.



„Mario B." erkämpft sich am Mittelkreis den Ball – der Tacklingversuch des Gegenspielers scheitert, wo ist „Jürgen K."?

Sensible Soccer World Cup Edition

- **Mindestens:** *P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM*
- **Empfohlen:** *P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM*
- **Spiel:** *deutsch*
- **Handbuch:** *deutsch*
- **Hersteller:** *Sensible Software/GT*
- **Erschienen:** *Mai '98*

Grafik:	48%
Sound:	51%
Bedienung:	65%

VGA	☐
SVGA	☑
DOS	☐
WIN 95	☐
Single PC:	2
ModemLink:	4
Netzwerk:	4
3D-Support:	–

SPIELSPASS 60%

Sean Dundee's World Club Football

- **Mindestens:** *P 90, 16 MB RAM, Win95, 4xCD-ROM*
- **Empfohlen:** *P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM*
- **Spiel:** *deutsch*
- **Handbuch:** *deutsch*
- **Hersteller:** *Ubi Soft*
- **Erschienen:** *August '97*

Grafik:	75%
Sound:	75%
Bedienung:	78%

VGA	☐
SVGA	☑
DOS	☐
WIN 95	☑
Single PC:	2
ModemLink:	4
Netzwerk:	4
3D-Support:	–

SPIELSPASS 78%

Wer qualifiziert sich für's Endspiel?

Die Halbfinals

Die Teams kennen Sie bereits aus dem Viertelfinale. Wer ins Halbfinale eingezogen ist, muß zeigen, ob er auch gegen einen anderen Gegner eine Chance hat. Wir zeigen nur die Highlights aus diesen Begegnungen...



Trainiert wird auf dem beschaulichen Sportplatz am Waldrand mit elf Mann gegen nur einen Torwart.

Im Training verändern Sie die Zahl der Spieler nach Lust und Laune, so erlernen Sie die Steuerung Schritt für Schritt.

Wie im Fernsehen: Statistiken ohne Ende.

Actua Soccer 2 vs. Frankreich 98

Keine leichte Aufgabe für Gremlin, gegen den Topfavoriten zu bestehen. Spielerisch zieht Frankreich 98 alle Register: Harte und faire Tacklings, Doppelpässe oder Flugkopfbälle sind gezielt realisierbar. Wer damit Schwierigkeiten hat, aktiviert die Automatikfunktionen, und schon flutschen die schönsten Kombinationen. Actua 2 ist spielerisch anspruchsloser: schematische Angriffe, mittelmäßige Gegnerintelligenz, unpräzise Steuerung mit lästigem Automatikwechsel. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Der zweite Teil von Actua Soccer ist wahrhaftig kein langweiliges Spiel, verglichen mit Frankreich 98 allerdings nur Mittelmaß. Alles andere als mittelmäßig ist jedoch Gremlins Detailreichtum: Fußspuren im Schnee, wirklichkeitsgetreue Spielervisagen, ausführliche Statistiken – hier wurde an alles gedacht, auch an Innovationen – Stichwort Szenario-Modus. Frankreich 98 ist nicht ganz so detailliert, aber wegen der Original-Trikots, der besseren Ausnutzung von 3D-Karten und der überwältigenden Soundkulisse um Längen atmosphärischer.

Endergebnis: Gegen die Übermacht des offiziellen WM-Spiels kommt auch Actua Soccer 2 nicht an. Wer soll Frankreich 98 jetzt noch aufhalten?

Wer bietet mehr?

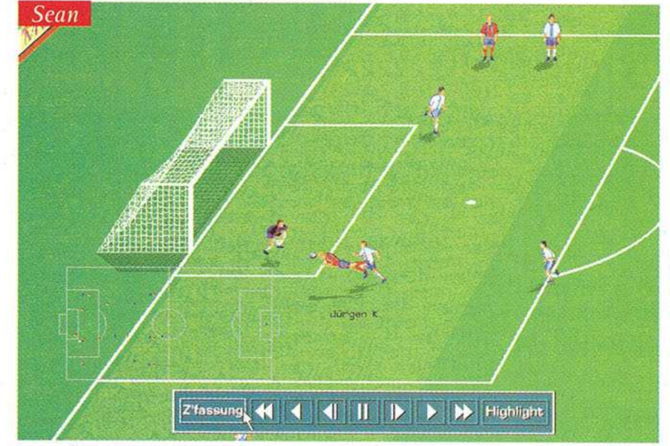
Die Masse macht's nicht unbedingt. Wenn das eigentliche Spiel verkorkst ist, nutzen tausend auswählbare Vereine nichts. Dennoch sollte man nicht unterschätzen, wie motivierend es sein kann, sein Lieblingsteam mitsamt dem aktuellen Spielerkader aufs Feld zu schicken. Das ist unweigerlich spannender als beispielsweise ein Duell Mali gegen Tansania.

	Actua Soccer 2	Frankreich 98	Kick Off 98	Olympic Soccer	Sensible Soccer WM-Edition	UEFA Champions League	World Club Football	Worldwide Soccer
Stadien	*1*	*10*	*3*	*24*	*1*	*1*	*5*	*5*
Halle	*nein*	*nein*	*nein*	*nein*	*ja*	*nein*	*nein*	*nein*
Teams	*120*	*40*	*48*	*64*	*318*	*169*	*48*	*33*
Nationalmannschaften/Vereine	*ja/nein*	*ja/nein*	*ja/nein*	*ja/nein*	*ja/ja*	*ja/nein*	*ja/ja*	*ja/nein*
Original-Spielernamen	*teilweise*	*ja*	*nein*	*ja*	*teilweise*	*ja*	*ja*	*nein*

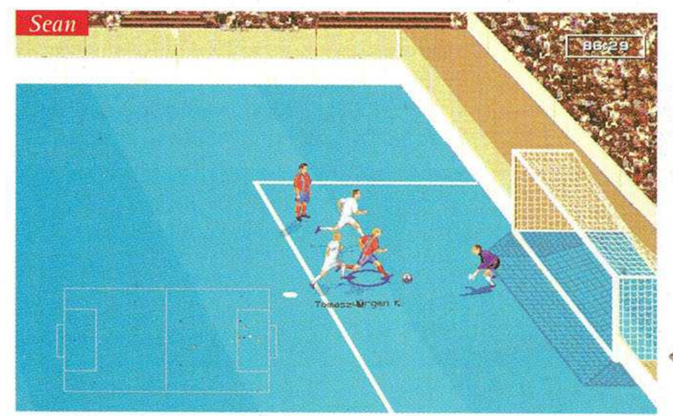
Sean Dundee's World Club Football vs. Worldwide Soccer

Zwar bietet Sean Dundee mit seinen 318 Vereins- und Nationalmannschaften fast siebenmal soviel Umfang wie WWS, vor allem tragen dort die meisten Spieler Originalnamen, doch wegen der abwechslungsreicheren und komplexeren Spielbarkeit ist Segas Pendant auf Dauer motivierender. Erfrischende Spielzüge über die Außen, Tore durch Fallrückzieher – spektakulär und realistisch zugleich. Im Vergleich dazu kommt bei Sean Dundee weniger Fußballfeeling auf, denn auf dem After-Touch liegt zuviel Gewichtung: Schüsse aus dem Lauf landen generell in der Mitte des Tores, also in den Armen des Schlußmanns. Ohne Nachdrall sind Tore fast unmöglich. Es sei denn, man versucht's mit Direktabnahmen: Die verleihen dem Ball ungeahnte Tempozuwächse. Einen Schönheitspreis gewinnt WWS nicht, im Verhältnis zu WCF sind die Animationen jedoch detailliert und realistisch. Am Mikrophon sitzen bei beiden Spielen wenig überzeugende Phrasendrescher.

Endergebnis: Summa summarum ein deutlicher, aber nicht zu hoher Sieg für Sega. Entscheidend war letztlich der größere Spielwitz.



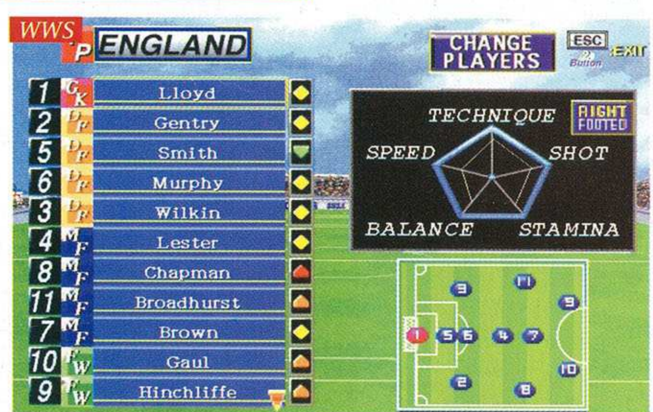
Das Überraschungsmoment nutzen: Flugkopfbälle sind deutlich ersprießlicher als Schüsse aus dem Lauf.



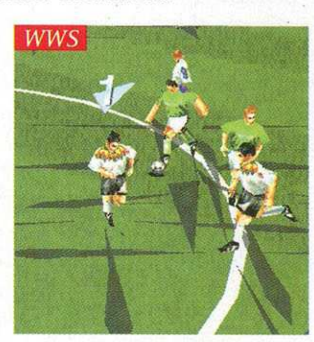
Alleingang von Klinsmann auf das leicht überdimensionierte Hallentor. Verstolpert er hier etwa?



Beherzt setzt dieser Spieler zum Fallrückzieher an - zum Glück befinden sich seine Gegenspieler außer Reichweite.



Anhand des Fünfecks lassen sich die Stärken und Schwächen der Spieler erspähen.



Unrealistische Schattenwürfe der Spieler trüben den sonst guten Grafikeindruck - holländische Windmühlen lassen grüßen.

Klinsmänner

Vergleichen Sie selbst: Wie sieht Stürmerstar Jürgen Klinsmann in welchem Spiel aus?



...wohlbeleibt und kurzhaarig in Actua Soccer 2.

...unscheinbar, aber immerhin blond in World Club Football.

...muskulös, langhaarig und mit konzentriertem Gesichtsausdruck in Frankreich 98.

...mit kurzem, dunklem Schopf und sonst recht unauffällig in Kick Off 98.

...ohne Gesichtszüge, aber mit dezent blondiertem Haar und grauer Hautfarbe in Olympic Soccer.

...unauffällig und mit hellbrauner Frisur in UEFA Champions League.

...mit zielstrebiger Miene und dunklen Haaren in Worldwide Soccer.

...etwas eckig, aber dafür richtig blond in Sensible Soccer WM-Edition.

Die gute alte Zeit

Früher war alles besser. Damals waren die Menschen freundlicher, die Flüsse sauberer, Betriebssysteme stabiler... und Fußballspiele besser? Nostalgiker beantworten diese Frage mit einem verträumten „Jaaa". Zweifellos sind die heutigen PC-Sportspiele ihren Vorfahren in den Bereichen Grafik, Sound und Steuerung überlegen. Wenn es jedoch um den Spielspaß geht, brauchen sich die Alten vor den Neuen nicht zu verstecken.

Die erste richtig gute virtuelle Umsetzung des Lederballsports war International Soccer. Anfang der 80er Jahre lockte das Spiel selbst Computermuffel vor den C64. Die Grafik zeigte der Konkurrenz, wo es langgehen sollte: große, für damalige Verhältnisse detaillierte Spieler-Sprites („Wow, der hat ja Augen und Mund!"), realistische Bewegungen, eine Perspektive von der Seite und – als netter, aber überflüssiger Zusatz – farblich veränderbare Trikots. Dank unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade und einer famosen Steuerung war Abwechslung und Spielspaß garantiert.

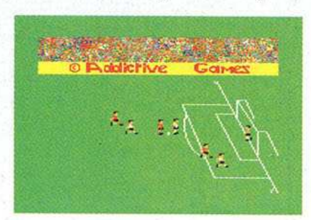
Die vielen Nachahmer waren oft mehr schlecht als recht. Rechtzeitig zu Großturnieren zückten Firmen wie U. S. Gold gutdotierte Schecks, um ihre Spiele mit dem Prädikat „offizielles Produkt" schmücken zu dürfen. Anscheinend waren die Beträge so großzügig, daß für die Programmierteams nicht mehr viel übrigblieb. So sah der Karton zwar ganz schön, das zugehörige Spiel aber ziemlich schlecht aus. Man konnte sich also meistens blindlings auf die Devise „Das Spiel zur WM? Finger weg!" verlassen – seitdem allerdings in diesem Jahr EA Sports den offziellen Beitrag zum „Cup du monde" stellt, gilt dieser Grundsatz nicht mehr. Aber wie sagt das Sprichwort? Ausnahmen bestätigen die Regel...



Welch ein Unterschied: Vor acht Jahren war das offizielle WM-Spiel grafisch extrem schlicht.



So sah das allererste Kick Off aus. Aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit fand die Serie viele Anhänger.



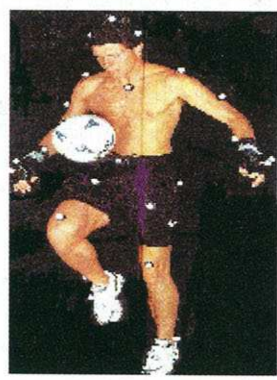
Einige Titel konnten sogar eine isometrische Perspektive aufweisen, wie in diesem Fall der Player Manager.

Stars und Sternchen

Was wäre die Bundesliga ohne ihre Topstars? Vermutlich eher uninteressant. Offensichtlich kommt heutzutage kein Fußballspiel mehr ohne ein prominentes Gesicht auf der Pappschachtel aus. Ubi Soft verewigte den Karlsruher Sean Dundee sogar im Namen des Spiels. Damit gebührt ihm eine ähnliche Ehre wie Lothar Matthäus: Sein Konterfei prangte anno 1994 gleich auf zwei Fußballspielen.

Da von einem solchen Deal nicht nur die Marketingabteilungen der Spieleschmieden profitieren sollen, steht der jeweilige Star den Spieldesignern bei der Entwicklung zumeist mit Rat und Tat zur Seite – das versichert uns zumindest der Hersteller. Inwieweit man den Aussagen Glauben schenken kann, ist fraglich. Um jeden Zweifler verstummen zu lassen, präsentieren die stolzen Firmen ihre frisch geföhnten Stars mitunter auf Reklame-Tourneen. Logisch, daß dort dick aufgetragen wird. Beispiel Thomas Häßler: Sega zitiert den Nationalspieler wie folgt: „Worldwide Soccer ist einfach das beste Fußball-Computerspiel, das ich kenne." Aber es kommt noch besser: „Als ich vor ein paar Wochen das Spiel getestet habe, war ich total begeistert und habe sofort meine Unterstützung zugesagt." – wie selbstlos von ihm!

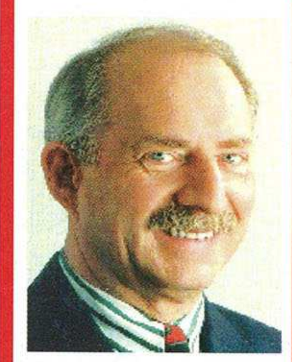
Etwas ersprießlicher scheint die Zusammenarbeit zwischen Electronic Arts und Andreas Möller gewesen zu sein. Der Nationalspieler, der nicht nur tolle Tore, sondern auch schöne Schwalben hervorzaubern kann, durfte für einen Tag nach London fahren. Doch statt zum Buckingham Palace ging's in ein Computerstudio, wo man ihm silberne Kugeln an den Körper pappte. Während er fußballtypische Ballakrobatiken vorführte, zeichnete ein Rechner jede einzelne Bewegung seines Körpers auf – der Fachjargon nennt das „Motion Capturing". Anschließend versuchten die FIFA 98-Grafiker, mit diesen digitalen Daten ihre Polygonspieler möglichst lebensnah zu animieren, was zweifellos gelungen ist.



In einem Londoner Studio vollführte Andreas Möller typische Fußballerbewegungen, um den FIFA-Grafikern zu helfen.

Laberhannes

Bei Liveübertragungen gehören sie dazu wie Zeitlupenwiederholungen. Die Rede ist von Fernsehreportern, die zu jedem Spielzug ihren Senf beisteuern. In Zeiten von Diskettenspielen konnten Live-Kommentatoren nicht realisiert werden, weil der Speicherplatz für digitalisierte Sprache nicht ausreichte. Doch mit der CD-ROM hielten auch virtuelle Phrasendrescher Einzug in Fußballspiele. Inzwischen gehören Kommentatoren im wahrsten Sinne des Wortes zum guten Ton. Außer Krisalis setzen in diesem Vergleichstest alle Hersteller auf einen quasselnden Spielzug-Begleiter, manche sogar auf zwei. Doch deshalb werden die Kommentare nicht besser. In World Club Football hauchen „Jürgen" und „Mario" voller Begeisterung Platitüden ins Mikro: „Der Schuß hat ins Schwarze getroffen". Mit weniger Allgemeinplätzen kommen Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch in Frankreich 98 aus. Zwar gibt letzterer nicht die stimmigsten Äußerungen von sich, doch hegt man angesichts seines köstlichen Ruhrpott-Dialekts sofort Sympathie für ihn – zumal sein Kollege Poschmann Spieler- und Vereinsnamen nennt und oft treffliche Worte findet.



Werner Hansch, die Stimme des Ruhrpotts, kommentiert an der Seite von Wolf-Dieter Poschmann bei Frankreich 98.

Frankreich 98 vs. Worldwide Soccer

Finale

Verehrte Damen und Herren, die Crème de la crème der Fußballspiele steht sich nun gegenüber. Wer wird Fußballweltmeister der Computerspiele? Freuen Sie sich auf ein spannendes Finale zwischen Worldwide Soccer und Frankreich 98.

Yes! Erhobenen Hauptes kehrt unser aller Herr Klinsmann nach seinem zweiten Tor zum Mittelkreis zurück. Respekt!

DIE AUFSTELLUNG

Frankreich 98 umfaßt nur 40 Teams, aber schließlich handelt es sich hier ja auch um ein Fußballspiel, das extra zur WM auf die Beine gestellt wurde. Numerisch betrachtet bietet WWS mehr, genauer gesagt satte acht Länder. Was im offiziellen WM-Spiel selbstverständlich ist, kann WWS nicht aufbieten: echte Spielernamen. Daß statt der wirklichen Stars nur Journalisten in den Teams stehen, hat auch seinen Vorteil: So kann wenigstens niemand über einen veralteten Datenbestand lästern.

Schlank und rank: der Umfang

WWS stellt nur die wichtigsten Spielmodi bereit: Gelegenheitszocker entscheiden sich für ein schnelles Freundschaftsspiel oder Elfmeterschießen, während für ausgedehntere Spielrunden der Pokal- oder der Liga-Modus zur Verfügung steht. „Worldwide Cup" ist eine Art Weltmeisterschaft mit Gruppenspielen und anschließender K.o.-Runde. Doch ohne Frage: Die richtige WM mit echten Auslosungen, echten Teams und echten Stadien findet im wahrsten Sinne des Wortes nur in Frankreich statt. Andererseits können Sie dort keinen Pokalwettbewerb oder eine Liga ausrichten, klar dafür gibt's ja schließlich FIFA 98 oder EA Sports! Immerhin gibt es keine Einschränkungen für Multiplayer-Fans – Netzwerk, Modem, 4 Zocker an einem PC - alles ist drin. Bei WWS leider nicht. Dort werden Mehrspielern einige Modi vorenthalten. Zu zweit, dritt oder



Zahlreiche Spielhilfen erleichtern die Steuerung.



Für Historiker gibt's ein paar Langzeitstatistiken.

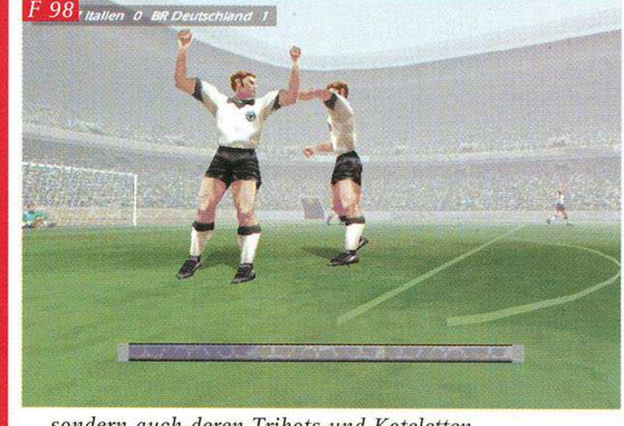


Zur Halbzeit serviert das Menü ein paar Statistik-Happen und neuerdings auch ein kleines Fußballquiz zur WM-Historie.

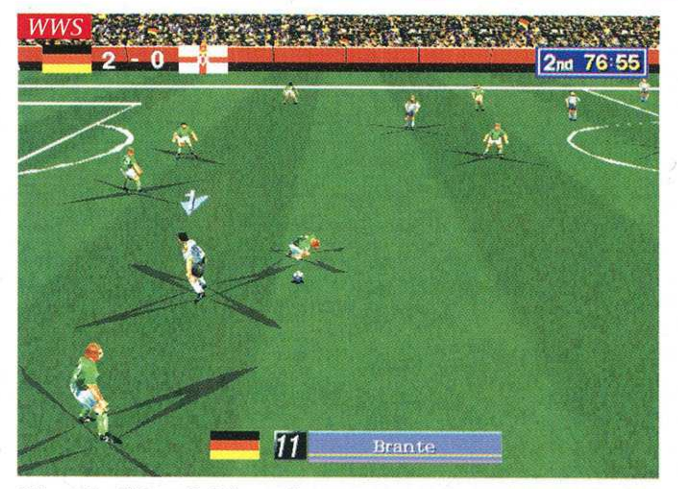
Bonbon für Kenner



Als Belohnung für einen gewonnenen WM-Titel dürfen Sie geschichtsträchtige Endspiele nachspielen. Originalgetreu sind nicht nur die Namen der damaligen Stars...



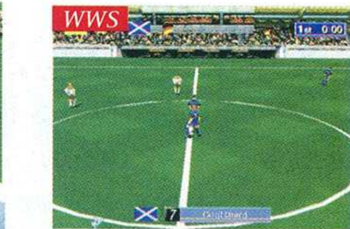
... sondern auch deren Trikots und Koteletten.



Böses Foul! Der Spieler wälzt sich schreiend am Boden.

Nachschub

Fester Bestandteil von Frankreich 98 ist die Unterstützung für 3D-Karten. Anders bei Worldwide Soccer: Sega schob den Direct3D-Support erst Monate nach der Veröffentlichung per Patch nach. Zu finden ist die knapp 1 MB große Datei u. a. auf der hauseigenen Homepage: http://www.sega.com/support/pc_techsupport/soccer.html.



In der Ex-DDR liebevoll „Winkelemente" genannt, hier im Hintergrund deutlich zu erkennen: die zum jeweiligen Land passenden Fähnchen.



Wie im richtigen Fußball, so knackt man auch hier kompakte Verteidigungsreihen am besten mit gutem Flügelspiel.

viert lassen sich nur Pokal-, Freundschafts- und Elfmeterduelle austragen; eine Liga ist leider unmöglich. Zudem erlaubt die magere Save-Funktion nur zwei gespeicherte Ligen – die typischen Makel einer Konsolen-Konvertierung.

Trainingsspielchen gefällig?

Weil noch kein Weltmeister vom Himmel gefallen ist, dürfen Sie in Frankreich ausgiebig trainieren. Die Palette reicht von Elfmetern und Eckbällen über Freistöße bis hin zu Probespielen. WWS verzichtet auf einen Trainings-Modus. Doch zu Segas Ehrenrettung muß gesagt werden, daß dieses Feature in Fußballspielen umstritten ist: Auch Freundschaftsspiele eignen sich schließlich prima für die Schulung der Geschicke.

Bääääng! Noch wurde nicht angepfiffen, schon ist EA mit 1:0 in Führung gegangen. Gegen diese Optionsflut konnten die Japaner nur alt aussehen!

DEHNUEBUNGEN
Begreifbar: die Steuerung!

Gegenüber seinen Gegnern im Viertel- und Halbfinale verfügte WWS immer über die komplexere Steuerung. Jetzt ist es genau umgekehrt. Schnell zu erlernen ist sie nicht, aber immerhin schneller als bei Frankreich 98. Insgesamt sind dort acht Tasten zu bedienen: fünf fürs direkte Steuern, eine für die Umstellung auf manuelle Torwartsteuerung sowie zwei für taktische Änderungen. Für kompliziertere Schüsse, etwa einen angeschnittenen Paß, müssen die Knöpfe auch doppelt oder schnell hintereinander gedrückt werden. Moment, Taktik-Änderungen per Joystick? Ja. Zwar diktieren Sie die strategische Marschroute im Aufstellungsmenü (siehe Kasten), doch können Sie bei EA taktische Nuancen spontan anordnen. Attraktiv, aber risikoreich ist die Abseitsfalle: Wenn Ihr Gegner so richtig in Paßlaune ist, verderben Sie ihm damit die Show. Als

Eine Frage der Präsentation

Das Auge ißt nicht nur mit, es spielt auch mit. Nicht nur die Spielgrafik, auch das Erscheinungsbild der Menüs trägt zum Augenschmaus bei. In diesem Punkt liegen Welten zwischen beiden Spielen:



WWS bietet übersichtliche, aber schnöde Menüs mit Konsolen-Charme.



Frankreich 98 verwöhnt mit edlen Oberflächen und bequemer Mausbedienung.

Kabinettstück



Oliver Bierhoff läuft alleine aufs Tor zu...



Ein Gegenspieler eilt flugs heran...



Doch Kollege Bierhoff überrascht mit einer Spezialbewegung...



... die dem Torwart keine Chance läßt.

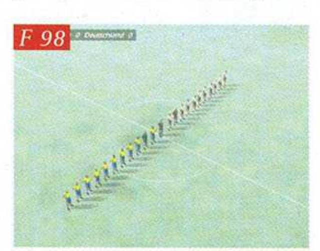
Die Stadien

Hier ein Überblick über die wählbaren Austragungsorte in beiden Spielen. Auch hier hat Frankreich 98 mehr zu bieten.

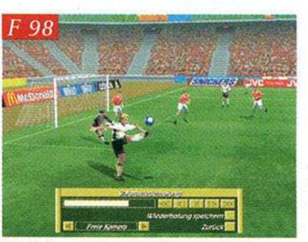




So richtig fassen können die Südkoreaner die knappe Niederlage immer noch nicht, dafür wurden sie aber schön animiert.

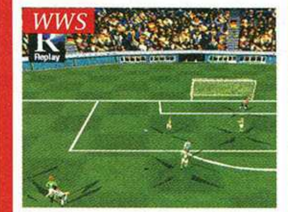


Vor dem Anstoß lauschen alle andächtig der Nationalhymne.

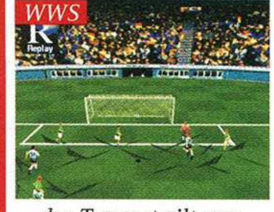


Erfolgreiche Fußballspieler müssen gelenkig sein.

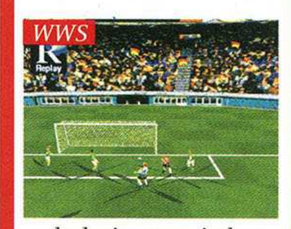
Abwehrschnitzer



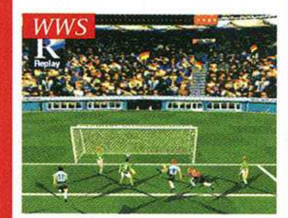
Ein langer, hoher Paß in den Strafraum...



... der Torwart eilt aus seinem Kasten...



... doch ein gegnerischer Spieler kommt ihm zuvor...



...und braucht nur noch einzuschieben – jegliche nachträglichen Fangversuche des Keepers kommen zu spät.

Dirigent der Digi-Dribbler in Frankreich müssen Sie etwas mehr Einarbeitungszeit einkalkulieren, um alle Funktionen zu beherrschen. Die Grundelemente der Steuerung – Schießen, Passen, Grätschen, Spielerwechsel – sind aber eleganter angeordnet als bei WWS. Während Sega dem Spielerwechsel einen einzelnen Knopf spendierte, legte EA Sports diese Verteidigungs-Funktion auf die Paßtaste. In hektischen Situationen läßt sich dadurch einen Tick schneller hin- und herschalten. Mit FIFA 98 hat EA Sports ein Novum in Fußballspielen eingeführt: die Spezialbewegungen. Auch Frankreich ermöglicht raffinierte Manöver wie Schwalben, Hackentricks oder Drehungen. Sie taugen nicht nur zu Showzwecken, geschickt eingesetzt gelingen damit auch tolle Tore (siehe Kasten).

Jederzeit hilfsbereit: die Automatikfunktionen

Trotz der vielen Knöpfe müssen Sie nicht alle bedienen, um Tore zu schießen. Anfängern und Faulpelzen, die nicht jeden Aspekt der Steuerung voll ausnutzen wollen, helfen in beiden Spielen Automatikfunktionen, indem sie die Spielzüge elegant und flüssig gestalten. In WWS landet jeder Paß haargenau auf einem Mitspieler, Frankreich assistiert bei Bedarf und richtigem Schwierigkeitsgrad mit automatisierten Querpässen, Kopfbällen und Doppelpässen. Sobald Ihre Spieler zurückliegen, kriegen sie bei WWS Oberwasser. Verkehrte Welt, doch die aktivierte „Hilfe nach Rück-

stand“ macht's möglich. Was Sega vergaß, integrierte EA Sports glücklicherweise: eine Möglichkeit zum Abstellen dieser Hilfen.

Alles ist möglich

Regelwerk, Schwierigkeitsgrad, Spiel- und Tageszeit sowie Wetterbedingungen sind bei beiden Finalteilnehmern verstellbar; in Frankreich zusätzlich Schiedsrichterstrenge und Spieltempo. Ferner existiert dort ein Feature, das gleiche Chancen für alle garantiert.

Spielend leicht gelingt dem EA-Team das 2:0. Überlegenheit wird in allen Disziplinen praktiziert. So sieht Fußball aus, verehrte Zuleser.

GURKENMASKE
Lockreize: Grafik & Sound

WWS war im Vergleich zu seinen bisherigen Gegnern grafisch hübscher und detaillierter. Gegenüber Frankreich erscheint die Optik jetzt regelrecht armselig. Grobgepixelt und langsam, selbst mit Direct3D-Patch. Spärlich die Sound-Samples, einfallslos die Musik, lachhaft der Kommentator – der Sound ist Segas Achillesferse. Anders Frankreich 98: Soviel Fußballfeeling hat bisher kein anderes Sportspiel ins heimische Stübchen gezaubert. Martin Siebel findet bei der Spielankündigung immer passende Sprüche („Iran spielt im letzten Gruppenspiel nur noch um die Ehre, weil sie beide Gruppenspiele verloren haben.“) und gibt dann weiter an das Atmosphäre schaffende Kommentatoren-Duo Poschmann/Hansch, während das Publikum die favorisierte Mannschaft in eigener Sprache anfeuert – „Deutschland! Deutschland!“. Vorher erwecken eindrucksvolle Kamerafahrten im 3D-Kleid die Lust auf das kom-

Viel Futter für Taktiker

Chaos herrschte auf dem Fußballfeld, wenn nicht im voraus der taktische Kurs bestimmt wäre. Beide Spiele bieten viele Möglichkeiten, seiner strategischen Ader freien Lauf zu lassen.

Worldwide Soccer



Zur Linken die Aufstellung, zur Rechten die Taktik: Sie können auch jederzeit die Angriffsstrategie und -richtung bestimmen.



Zwölf verschiedene Aufstellungs-Systeme stehen zur Auswahl. Mehr hat Trappatoni mit Bayern München auch nicht abrufbereit, wetten?



Die Systeme können Sie in der Verteidigung abstufen: Wollen Sie einen klassischem Libero oder bevorzugen Sie die umstrittene Viererkette?

Frankreich 98



Zunächst wird die Formation bestimmt. Für ein bequemes Trainerleben sorgen drei speicherbare Systeme.



Jedem Spieler können Sie individuelle Taktiken und Stärken zuordnen, etwa den Aggressivitätsgrad oder Offensivdrang.



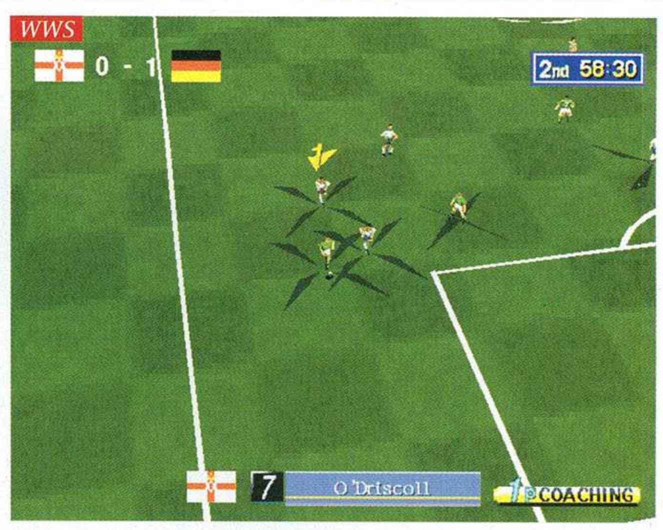
Außerdem wollen Schützen für Elfmeter, Freistöße und Eckbälle festgelegt werden, damit's auch mit den Toren klappt.



Nach Toren und bei Spielende „jubelt“ die Anzeigetafel.

mende Spiel. Dazu schnittige Videos, edel gestylte Menüs und als Titelsong „Tubthumping“ von Chumbawamba – Fußballherz, was willst Du mehr?

67. Minute: 3:0 für EA, diese Kulisse muß einfach motivieren! Die Vorentscheidung?



Der gelb unterlegte „Coaching“-Schriftzug bestätigt in diesem Fall die aktivierte Abseitsfalle. Sie wird automatisch aufgehoben, sobald Sie wieder in Ballbesitz kommen.

DRIBBLINGS
Spaß soll's machen

Bei EA keine haarsträubende Ballphysik, keine dümmlichen Teamkameraden – im Gegenteil: Mitspieler setzen zum Sprint an, um in eine günstige Position zu gelangen. Wem das Verhalten einzelner Fußballer trotzdem nicht zusagt, der verändert im umfangreichen Taktikmenü kurzerhand die individuellen Strategien (siehe Kasten). WWS ist zwar spaßig genug, aber bei weitem nicht so wirklichkeitsnah und abwechslungsreich. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind beide Games nur hart zu knacken, wobei Frankreich ein bißchen anspruchsvoller ist, nicht zuletzt wegen der ausgefeilteren Steuerung. Die jeweiligen Computerteams bevorzugen unterschiedliche Spielweisen: Engländer versuchen ihr Glück mit „Kick & Rush“, während die Jugoslawen fröhlich dribbeln. Beide Spiele reagieren auf Spiel-

stände: Wenn der 1. FC CPU wenige Minuten vor Schluß zurückliegt, wird die vorher abwartende Strategie in eine offensive Marschrichtung umgewandelt. In Frankreich wechselt der Computer sogar selbständig seine Spieler aus. Zu kritisieren ist bei beiden Spielen die Tatsache, daß unterschiedliches Wetter praktisch nur grafische Auswirkungen zeigt. Spielerisch ändert es kaum etwas, ob der Rasen nun naß oder trocken ist.

90. Minute: Die Fans skandieren „Schade, Sega, alles ist vorbei, alles ist vorbei!" Sega unterliegt dem Champ deutlich, ließ jedoch als Finalteilnehmer jede Menge Konkurrenz hinter sich und darf sich somit als Vize-Weltmeister brüsten. Unsere Gratulation für dieses fantastische Finale geht an beide Kontrahenten.

Fazit

Frankreich 98 ist der würdige Weltmeister unter den Fußballsimulationen. Worldwide Soccer eignet sich für den kleinen Fußballhunger zwischendurch. Wer ein regelrechtes Fußballfest zelebrieren will, kauft sich das offizielle WM-Spiel von EA Sports. Dort sind lediglich Kleinigkeiten zu kritisieren, wie etwa die fehlenden Vereinsmannschaften. Außerdem zeigte Gremlin, daß realistische Spielergesichter kein Ding der Unmöglichkeit sind. Wir wünschen Ihnen jetzt viel Spaß beim Dribbeln!

Nico Winkelhaus

Die Übersicht

So, hier nun die ultimative Übersicht über alle Stärken und Schwächen der acht gestarteten Teilnehmer. In den einzelnen Kategorien waren maximal 10 Punkte möglich, und siehe da - auch rein rechnerisch erringt Frankreich 98 mit Abstand die Titelkrone!

	Actua Soccer 2	Frankreich 98	Kick Off 98	Olympic Soccer	Sensible Soccer WM-Edition	UEFA Champions League	World Club Football	Worldwide Soccer
Hersteller	Gremlin	EA Sports	Anco	Silicon Dreams	Sensible Software	Krisalis	Ubi Soft	Sega Sports
Vertrieb	Funsoft	Electronic Arts	Funsoft	US Gold	GT Interactive	Philips/Bomico	Ubi Soft	Sega
Hardware-Anforderungen	P75, 16 MB RAM, 2xCD-ROM	P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM	486DX4-100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM	P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM	P60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM	P60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM	P90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM
3D-Karten-Unterstützung	ja	ja	nein	nein	nein	nur Matrox Mystique und 3Dfx	nein	per Patch
Spieleranzahl								
an einem PC	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-2	1-2
per (Null)Modem	1-8	1-8	–	–	–	–	1-4	1-4
im Netzwerk	1-20	1-20	1-8	–	–	–	1-4	1-4
Spielmodi	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga, Training, Szenario	Freundschaftsspiel, WM, historische Endspiele, Training	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga, WM, Challenge, Aufwärmen, Training	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga, Olympia	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga, WM	Freundschaftsspiel, Liga, Champions, League	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga, Turnier, Training	Freundschaftsspiel, Pokal, Liga
Ausstattung	26	38	29	10	25	17	35	20
Umfang	5	6	4	2	8	4	7	3
→	(Spieler, Vereine, Authentizität, Aktualität)							
Editor	8	9	6	0	8	0	6	7
Training	3	8	7	0	0	0	8	0
Optionen	6	10	6	4	4	6	6	7
→	(veränderbare Regeln, Wetterverhältnisse, Spielhilfen)							
Handbuch	5	5*	6	4	5*	7	8	3
Spielbarkeit	26	46	18	20	18	26	24	40
Steuerung	5	9	3	3	5	6	6	8
Realitätsnähe	5	9	5	3	4	6	4	7
→	(Regelwerk, Ballphysik, Auswirkung des Wetters)							
Abwechslung	5	10	5	5	4	5	4	8
Intelligenz der Gegner	6	9	2	6	3	6	5	8
Intelligenz der Mitspieler	5	9	3	3	2	3	5	9
Grafik	29	35	14	10	13	22	16	24
Spieler	9	8	4	2	1	3	2	6
→	(Animationen, Details)							
Stadion und Umgebung	9	9	5	2	4	7	4	6
Menüpräsentation	6	9	3	3	4	7	4	4
Replays								
→	(Qualität, Optionen)	5	7	4	3	5	3	6 8
Sound	18	27	14	15	14	11	12	17
Kommentator	5	9	3	5	2	0	3	4
Umgebung	6	9	4	3	5	5	4	5
→	(Zuschauer, Ballgeräusche)							
Musik	7	9	7	7	7	6	5	8
Gesamt	**99**	**146**	**75**	**55**	**70**	**76**	**87**	**101**

*Mittelwert, da Handbuch bis Redaktionsschluß nicht vorlag


FIFA ´98 gratis!
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS wirbt, erhält als Dankeschön „FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation" – kostenlos!
FIFA
DIE WM-QUALIFIKATION
98
EA SPORTS
COMPUTEC Verlag



Mööönsch, vier Jahre ist das schon wieder her, als Hunderttausende von Anstoss-Fans mit ihren Erstligisten um Titel und Pokale kämpften. Spielziel: der Aufstieg zum Nationaltrainer innerhalb von zehn Jahren.

Anstoss 2 und Anstoss 2 – Verlängerung

Tabellenspitze

Und da fangen auch schon die Unterschiede zu Anstoss 2 an, das 13 europäische Ligen (Bundesliga, 2. Liga, vier Regionalligen plus englische, französische, italienische und spanische Ligen) verwaltet und eine Spieldauer von bis zu 100 Saisons ermöglicht. Im Gegensatz zum BM 97 und der Anstoss World Cup Edition können Sie nicht selbst als Bundestrainer aktiv werden; bei Einsätzen der Nationalmannschaft informiert man Sie lediglich über die „berufenen" Spieler und das Ergebnis. Damit Einsteiger wie Profis gleichermaßen was mit dem Programm anfangen können, zeigt sich Anstoss 2 mit fünf Schwierigkeitsstufen und mehreren Spielmodi erfreulich flexibel. An den grundsätzlichen Aufgaben hat sich nichts geändert: Sie heuern und feuern Spieler, verleihen oder werben ab, trainieren die Mannschaft, kümmern sich um Aufstellung und Taktik, verhandeln mit Sponsoren, buchen Trainingslager, verkaufen Fanartikel, lassen das Stadion ausbauen, richten Hallenturniere aus, arrangieren Freundschaftsspiele und besuchen kränkelnde Kicker im Vereins-Lazarett.

Symbolträchtig

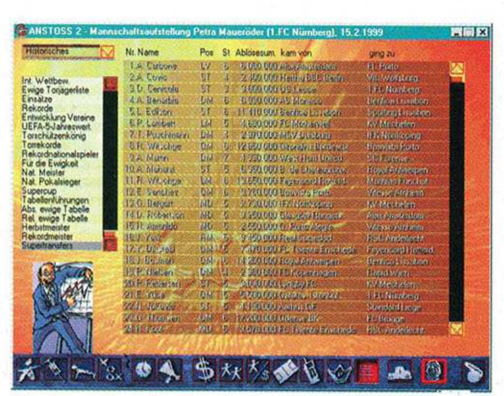
Herzstück des Anstoss 2-Interfaces ist eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand, die zu allen wichtigen Menüs verzweigt: Aufstellung, Training, Finanzen, Transfer usw. Unterteilt ist die Saison in Spielzüge, die jeweils einer Woche entsprechen: Bevor Sie auf den Anstoss-Button klicken, müssen Sie das Trainingsprogramm ausgetüftelt und Termine mit potentiellen Neuzugängen vereinbart haben. Vor einem Spieltag meldet sich das Programm nochmals – letzte Chance für Änderungen an Aufstellung und Taktik. Im Spiel sind Auswechslungen und taktische Änderungen nicht nur während der Halbzeitpause möglich – Doppelklick auf das Vereinswappen genügt.

Verschiebebahnhof

Durch einfaches „Verschieben" von einsatzfähigen Spielern fixiert man deren Position auf dem Feld. Die Zuweisung von Manndeckern zu gegnerischen Stürmern und Offensiv-Spielern wird ebenfalls via Drag & Drop erledigt. Vorgegeben sind die gängigsten Spielsysteme, wobei Sie natürlich auch eigene Formationen kreieren und einüben können. Wenn Sie sich einen Co-Trainer leisten, kümmert sich dieser um die optimale Aufstellung. Ungemein nützlich ist die Möglichkeit, die Reihenfolge und Wichtigkeit der Elfmeter- und Freistoßschützen sowie den Mannschafts-Kapitän festzulegen. Der Unterschied zu BM 97 und ähnlichen Spielen: Die Raumdeckung wird nicht durch das Aufziehen eines „Aktionsbereiches" definiert, sondern ergibt sich aus der Aufstellung in Kombination mit der taktischen Anweisung „Position halten". Die taktischen Anweisungen entsprechen in etwa denen von Anstoss 1: Grundsätzliche Entscheidungen wie Spielweise, Einsatz, Härte und Spezialtaktik (z. B. „Bälle konsequent hinten raushauen") lassen sich durch Abseitsfallen,



Nationalspieler kehren nach Einsätzen stark geschwächt zurück.



Ein Paradies für Statistiker: Anstoss 2 bietet Tabellen in Hülle und Fülle.



Während der Spieltags-Berechnung können Sie Veränderungen an der Tabelle live mitverfolgen. Auch die Ergebnisse anderer Partien werden eingeblendet.

Anstoss 2 – Verlängerung!

„Wollt Ihr Verlängerung?" fragte Ascaron – und wurde zur Strafe von Briefen, e-Mails und ausgefüllten Fragebögen förmlich überrollt. Das Ergebnis ist eine Zusatz-CD-ROM für Deutschlands besten Fußballmanager, die vor allem den Trainingsbereich stärker durchstrukturiert: Ab sofort läßt es sich „Woche für Woche" (wie bisher) oder für die gesamte Saison, also auf Monate hinaus, planen. Zusätzlich kümmert sich eine eigene Abteilung um den Feinschliff bestimmter Spieler-Fertigkeiten. Die Bedienung wurde nicht nur im Finanzteil besser organisiert; beispielsweise stellt das Programm auf Wunsch vollautomatisch die Kicker mit den wenigsten Einsätzen oder der besten Form auf. Motto der Verlängerung: „Vom Wunschzettel der Anstoss 2-Käufer direkt ins Programm". Das reicht von Spitzfindigkeiten wie „Trikots mit Brustring" und neuen Statistiken bis hin zum Liga-Pokal und sinnvollem Zubehör wie den Jahresterminkalender, der leider etwas versteckt wurde. Hinzugekommen sind außerdem Halbzeit-Standpauken per Sprachausgabe, die uns an der Stimmung in der Kabine teilhaben lassen. Auf knüppelharte Verhandlungen müssen Sie sich neuerdings einstellen, wenn das Feilschen um Gehälter und Stammplatzgarantien bei manchen Spielern von deren Beratern übernommen wird. Passend zum WM-Jahr gibt es einen „Nationaltrainer"-Modus, der EM und WM inklusive der Qualifikationen sowie Freundschaftsspiele in den Bundesligatrainer-Alltag einbaut.

Pressing, Zeitspiel u.v.m. konkretisieren. Maximal zwei Ihrer Spieler können Sie besonders schonen (z. B. nach längeren Verletzungspausen).

Zahlen & Fakten

Wer auf Tabellen und Diagramme keinen gesteigerten Wert legt, spart sich die Investition in einen Chef-Statistiker und begnügt sich mit einem Minimum an Daten. Wenn Sie sich für die volle Ausbaustufe entscheiden, dürfen Sie in über 100 Statistiken stöbern. Die erfolgreichsten Tor-, Freistoß- und Elfmeterschützen, die schönsten Vorlagen, die fairsten Spieler, die meisten gelben Karten, die ärgerlichsten vergebenen Chancen, die teuersten Transfers, die furchteinflößendsten Angstgegner, die Treffer-anfälligsten Spielminuten, die dämlichsten Eigentore, die erstaunlichsten Serien, die fleißigsten Rekord-Nationalspieler, die größten Stadien, die abenteuerlichsten Gehälter – kein noch so nebensächlicher Rekord fehlt. Hinzu kommen nützliche Grafiken, die z. B. die Form-Entwicklung Ihrer Mannschaft veranschaulichen oder die Zuschauereinnahmen auflisten. Und natürlich stehen die Tabellen (auf Wunsch sortiert nach Heim- und Auswärtsspielen, Halbzeiten etc.) sämtlicher Ligen und Pokalwettbewerbe zum Abruf bereit. Die mit Abstand erschreckendste Statistik: das Menü „Wie oft & wie lange", wo Ihre gespielten Stunden und Saisons mitprotokolliert werden.

Sprachgewaltig

Prominententip, Auf- und Abwertungen der Spieler (mittlerweile mit Angabe von Gründen, z. B. Altersschwäche), Multiple-choice-Interviews, Trainer-Seminare – all die Features, die man aus Anstoss kennt, sind in stark verbesserter Form wieder mit von der Partie. Was es nicht mehr gibt, sind die Text-Beschreibungen der Begegnungen, statt dessen hat Premiere-Reporter Günter-Peter Ploog bei den Spielszenen ein Wörtchen mitzureden. Als Co-Kommentator fungiert sein Kollege „Herr Kaiser", der nicht ganz unbeabsichtigt wie der Bayern München-Präsident klingt. Weitere Spezialitäten von Anstoss 2: Handel mit Aktien von Vereins-AGs, eine „Schwarze Kasse", Sabotage-Akte (nur im Multiplayer-Modus), Spenden, Schiedsrichter-Bestechungen, Doping und eine umfangreiche Fan-Arbeit; denkbar sind u. a. Freikarten und Zuschüsse für Auswärtsfahrten.

Handarbeit

Trotz der plausiblen Steuerung: Anstoss 2 ist kein Fußballmanager zum schnellen Durchklicken. Und das liegt nicht nur daran, daß lediglich die Aufstellung (setzt Co-Trainer voraus) und das Training weitgehend automatisch ablaufen und alle anderen Tätigkeiten wie Stadionausbau, Auswechslungen etc. von Hand vorgenommen werden müssen. Spielt man alleine, ist eine komplette Saison an einem Abend gerade mal machbar – vorausgesetzt, man sieht sich keine der wirklich gut gemachten Spielszenen an. Die erweisen sich nämlich als große „Bremse" für ungeduldige Manager, denn selbst bei deaktivierten Sequenzen muß man einige Minuten vor dem Bildschirm ausharren, bis sämtliche Partien durchkalkuliert wurden.

Petra Maueröder

Anstoss 2 + Verlängerung

➜ **Mindestens:** *Pentium 90, 16 MB RAM, 100 MB HD, 2xCD-ROM*
➜ **Empfohlen:** *Pentium 166, 32 MB RAM, 150 MB HD, 8xCD-ROM*
➜ **Spiel:** *deutsch*
➜ **Handbuch:** *deutsch*
➜ **Hersteller:** *Ascaron*
➜ **Erschienen:** *September '97*

➜ Grafik:	*80%*
➜ Sound:	*75%*
➜ Bedienung:	*85%*

➜ VGA	❏
➜ SVGA	☑
➜ DOS	❏
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	4
➜ ModemLink:	–
➜ Netzwerk:	–
➜ 3D-Support:	–

SPIELSPASS **90%**



Die „3D-Konfiguration“ erlaubt die Anpassung der 3D-Szenen an Ihren PC. Links oben im Fenster wird die zu erwartende Framerate eingeblendet.





Mit dem Editor passen Sie u. a. die Spielernamen eigenen Wünschen an.

Bundesliga Manager 97

Abstiegskampf



Im DFB-Pokal von einem über sich hinauswachsenden Regionalligisten deklassiert, von den eigenen Spielern öffentlich gebrandmarkt, auf den Titelblättern der Sportgazetten regelmäßig verrissen, und obendrein entspricht das Stadion nicht den jüngsten UEFA-Bestimmungen. Der Bundesliga Manager 97, Nachfahre des im Herbst 1994 erschienenen Bundesliga Manager Hattrick, beantwortet existenzielle Fragen der Art „Wie werde ich Ottmar Hitzfeld?“

Beim Bundesliga Manager sind Sie Hoeneß und Trap, also Manager und Trainer, in einem. Der entscheidende Fortschritt beim BM 97 besteht darin, daß Sie sich das Programm nach eigenen Vorstellungen einrichten können. Sie dürfen auch nur als Manager auftreten und den Sportbereich der Automatik überlassen. Wen dagegen der Ausbau des Stadions nervt, der verzichtet darauf und konzentriert sich ausschließlich auf Training, Taktik und Aufstellung. Bereits ab der ersten Minute offenbart sich die Flexibilität des BM 97: Aus der ersten oder zweiten Bundesliga, Regional- oder Oberliga wählen Sie Ihren Lieblings-Verein und steigen in einer beliebigen Liga ein – nichts spricht dagegen, die Meppen oder St. Pauli in die Erstklassigkeit zu hieven oder sich mit Borussia Dortmund von der Oberliga aus hochzuarbeiten. Zusätzlich werden Schwierigkeitsgrad, Komplexität und Manager-Name festgelegt; optional dürfen Sie Ihr eigenes Paßfoto als Manager-Portrait einbinden. Neben den nationalen Ligen werden auch sämtliche Pokalwettbewerbe durchlaufen: DFB-Pokal, Super-Cup, UEFA-Pokal, Pokal der Pokalsieger, Pokal der Landesmeister, Hallen-Masters und UI-Cup. Eine besondere Herausforderung erwartet all jene, die bei Europa- bzw. Weltmeisterschaften vorübergehend die Pflichten des Nationaltrainers wahrnehmen.

Echtheits-Zertifikat

Wie bei Software 2000 üblich, sind die Daten der deutschen Vereine und Kicker „echt“. Das gilt aus rechtlichen Gründen leider nicht für Teams aus Großbritannien, Italien, Holland und Spanien, auf die man beispielsweise im UEFA-Cup trifft. Für den privaten Gebrauch können Sie die Daten aber problemlos via Editor abändern. Und warum wurden keine originalen Spieler-Porträts eingebaut? Unbefriedigende, aber grausame Realität: Mangels einer allgemeingültigen Lizenz hätte theoretisch jeder Bundesliga-Spieler gesondert um Erlaubnis gefragt werden müssen.

Einstellungssache

Das Menüsystem des BM 97 ist erheblich logischer und übersichtlicher aufgebaut, als Sie es bisher vom BMH gewohnt waren. Viele Funktionen wurden zu sinnvollen Rubriken zusammengefaßt: Die Fairplay- und Torschützen-Listen findet man nun endlich dort, wo man sie erwartet und wo sie auch hingehören – nämlich in der Statistik-Abteilung. Unsinnige Zuviel-des-Guten-Optionen des Vorgängers haben die Spiel-Designer beseitigt – seit wann braucht ein Stadion ein eigenes Multiplex-Kino oder eine Bowlingbahn-Anlage? Ebenfalls ein Relikt der Vergangenheit: das legendäre BMH-Menü „Einstellungen“ mit sage und schreibe 147 mysteriösen Kippschaltern (z. B. Q5 = „Hallenturnier ein/aus“) – Scully & Mulder hätte man damit sicher beeindrucken können. Die meisten Spieler fanden diesen mißglückten Kopierschutz aber weniger genial, und deshalb gibt es im BM 97 ein tadelloses Optionsmenü mit selbsterklärenden Bezeichnungen. Warum eigentlich nicht gleich so, Software 2000?

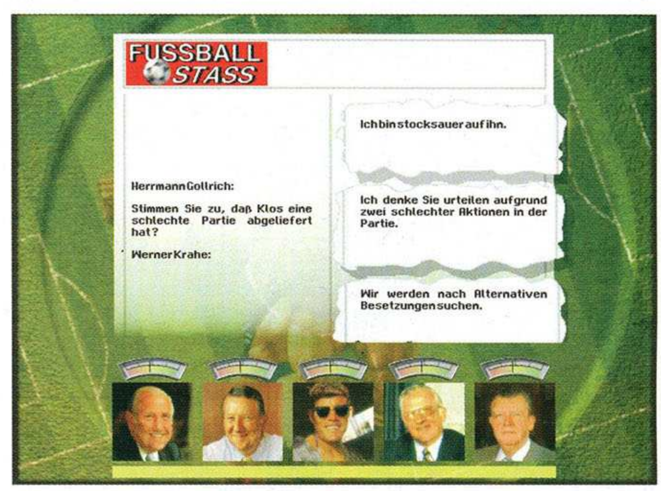
Mittendrin UND live dabei

Hinter den SVGA-HiColor-Screens (16,7 Mio. Farben) verbirgt sich eine leistungsfähige DOS-Engine, die Ihnen eine Menge Freiheiten läßt: Von der Lautstärke der Fangesänge über die Anzeige von Ergebnissen bis hin zu den brandneuen 3D-Torszenen dürfen Sie jede Kleinigkeit genauestens einstellen. Die entscheidenden Momente einer Begegnung werden von insgesamt vier Kameras eingefangen und in einer Grafik-Qualität wiedergegeben, die manche Fußball-Simulation übertrumpft; welche Detailstufe und Fenstergröße für Ihr System optimal ist, können Sie „online“ im Optionen-Menü ausprobieren. Prädikat: besonders anwenderfreundlich. Wer sich dieses Schauspiel entgehen läßt, bekommt nach dem Spiel eine Zusammenfassung in Form einer TV-Sendung präsentiert oder wirft einen Blick in die massigen Statistiken. Vorgänge wie die Auslosung der DFB Pokal-Paarungen werden ebenso wie die Spiele und Interviews von Helmut Schulte und Michael Wiese kommentiert – allerdings nicht immer mit dem gebotenen Enthusiasmus und oftmals zu offensichtlich aus Satzmodulen („Andreas Möller-...-paßt auf-...-Karl-Heinz Riedle- auf“) zusammengestöpselt.

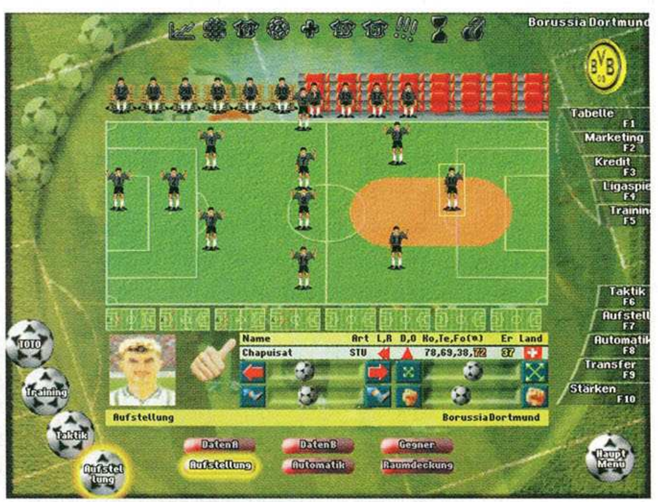
Wunschliste

Versprochen war's bereits für den BMH, realisiert wurde es nun beim BM 97 – die Rede ist von einer Modem-Option, an der die Programmierer seit Jahren herumbasteln. Fester Bestandteil ist der Multiplayer-Modus für einen PC; wie bisher können bis zu vier Spieler nacheinander ihre Entscheidungen treffen. Etwas vernachlässigt wird immer noch der Medienbereich. Zwar werden Sie nach manchen Spielen zum Multiple-choice-Interview („Wie erklären Sie sich die schwache Leistung von Mehmet Scholl?“ – „Wieso? Der hat doch gut gespielt...“) gebeten, doch Sponsoren-Termine (Autogrammstunden etc.), Benefiz-Spiele oder TV-Auftritte bleiben außen vor. Wünschenswert wäre auf jeden Fall eine Online-Hilfe gewesen, die beim Klick auf unbekannte Icons oder Begriffe („UI-Cup? Nie gehört...“) zumindest einige erläuternde Worte verliert. Im Grunde genommen ist der Bundesliga Manager 97 „nur“ der bessere Bundesliga Manager Hattrick – und wird damit nur von dem aktuelleren Anstoss 2 übertroffen. Durch ordentliche Torszenen und den eingebauten Editor sind die gravierendsten Kritikpunkte des Vorgängers generalstabsmäßig ausgemerzt worden. Die wichtigste Neuheit: die leistungsstarke Automatik-Option. Nie mehr Bilanz-Posten nachrechnen müssen! Dank der anpassungsfähigen Benutzeroberfläche ist die irrsinnige Funktionsvielfalt gut bedienbar. Damit kommt sowohl der Einsteiger als auch der Routinier klar, der die Serie von der ersten Version an kennt.

Petra Maueröder



Regelmäßig werden Sie mit brisanten Fragen gelöchert.



Durch einfaches Drag & Drop ziehen Sie die Kicker von der Ersatzbank auf eine geeignete Spielfeld-Position. Die Raumdeckung stellen Sie mit Hilfe von Schiebe-Balken (unterhalb der Spieler-Daten) ein.

Bundesliga Manager '97

- ➜ **Mindestens:** *486DX33, 8 MB RAM, 170 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ **Empfohlen:** *Pentium 100, 16 MB RAM, 170 MB HD, 4xCD-ROM*
- ➜ **Spiel:** *deutsch*
- ➜ **Handbuch:** *deutsch*
- ➜ **Hersteller:** *Software 2000*
- ➜ **Erschienen:** *Dezember '97*

➜ Grafik:	85%
➜ Sound:	75%
➜ Bedienung:	90%

➜ VGA	☑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	☑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	4
➜ ModemLink:	4
➜ Netzwerk:	4
➜ 3D-Support:	-

SPIELSPASS 86%

Clubmanager 97/98

Rückstand



Der Menüpunkt „Stadion" beschränkt sich fast ausschließlich auf den Tribünenausbau in lächerlichen vier Variationen.

Mit zwei schlagkräftigen Verkaufsargumenten versucht Attic, seinen Club Manager 97/98 von anderen Wirtschaftssimulationen im Sportbereich zu unterscheiden. Zum einen ist der Spieler „Trainer und Manager zugleich" – ein nicht besonders ungewöhnliches Feature. Zweitens: eine Enzyklopädie, „gefüttert mit Hintergrundinformationen zu allen Vereinen der Bundesliga"; mangels Originaldaten (Deckenbauer, Hatzfeld usw.) hält sich der Nutzen der unvollständigen und recht trostlos präsentierten Abhandlung in Grenzen. Oberflächlichkeiten wie das dürftige Taktiksystem, gerade mal vier Trainingsvarianten (Trainingsspiel, Fitneß, Standardsituationen, Technik), die wenig aufschlußreiche Finanzübersicht, das antiquierte Äußere, eine Handvoll lauer Statistiken, provisorische Spieler-Verhandlungen und ein Stadionausbau der schlichteren Art (vier Tribünen) unterfordern auch den Anfänger. Immerhin lassen sich Ressorts wie Training, Auswechslung etc. automatisieren. Interface und Tabellen sind dagegen alles andere als transparent. Zu guter Letzt entpuppt sich der als „Importschnittstelle" angekündigte Editor als ein Bündel von Textdateien, in denen man mühsam Vereins- und Spielernamen verändern kann.

Petra Maueröder

Clubmanager 97/98

- ➜ **Mindestens:** *486DX2/66, 8 MB RAM, 15 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ **Empfohlen:** *Pentium 100, 16 MB RAM, 60 MB HD, 4xCD-ROM*
- ➜ **Spiel:** *deutsch*
- ➜ **Handbuch:** *deutsch*
- ➜ **Hersteller:** *Attic*
- ➜ **Erschienen:** *September '97*

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	☑
➜ WIN 95	❑
➜ Single PC:	4
➜ ModemLink:	–
➜ Netzwerk:	–
➜ 3D-Support:	–

➜ Grafik:	35%
➜ Sound:	55%
➜ Bedienung:	15%

SPIELSPASS 48%

Dreamteam 97

Ultimatief



Trotz der amüsanten Grafiken fehlt es Dreamteam 97 nicht an Spieltiefe, durch das Zeitlimit wird's aber ungewohnt hektisch.

Mit schönerer Grafik und frischen Ideen beseitigt The Bletchley Group fast alle Mängelpunkte des Vorgängers Boong?!. Dreamteam 97 bietet so ziemlich alle Funktionen, die man von einem modernen Managerprogramm erwartet, die Bedienung ist dennoch einfach. Alle Programmpunkte wie Training, Spiel, Verträge oder Stadion lassen sich über eine Menüleiste anwählen, danach folgen höchstens noch zwei Verzweigungen. Die einfache Bedienung ist Voraussetzung für das Spielprinzip, das den Spieler mit einem gnadenlosen Zeitlimit zu schnellen Entscheidungen drängt. Was samstags nicht erledigt werden kann, muß bis zum nächsten Montag warten. Auf die echten Namen der Kicker und Teams muß man leider verzichten, über den integrierten Editor läßt sich dieses Manko aber beheben. Ansonsten bietet Dreamteam 97 alle aus Boong?! bekannten Funktionen in verbesserter Form. Auf einem virtuellen Spielfeld läßt sich nun die Mannschaftsaufstellung vornehmen, die Personalverwaltung wurde stark modernisiert und die Spielgrafik gründlich überarbeitet. Das gilt nicht nur für Wappen, Symbole und Hintergrundbilder, sondern vor allem für die Darstellung der Fußballmatches.

Christian Bigge

Dreamteam 97

- ➜ **Mindestens:** *486DX2/66, 8 MB RAM, 5 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ **Empfohlen:** *Pentium 60, 16 MB RAM, 80 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ **Spiel:** *deutsch*
- ➜ **Handbuch:** *deutsch*
- ➜ **Hersteller:** *Bletchley Group*
- ➜ **Erschienen:** *August '97*

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	☑
➜ WIN 95	❑
➜ Single PC:	1
➜ ModemLink:	–
➜ Netzwerk:	–
➜ 3D-Support:	–

➜ Grafik:	68%
➜ Sound:	50%
➜ Bedienung:	85%

SPIELSPASS 79%

DSF Fußballmanager

TV-Star



Das Stadion wird sukzessive um Fanshops und Imbißbuden ergänzt. Nicht nur hier zeigt sich der DSF Manager hochkomplex.

Der DSF Fußballmanager ist die deutsche Version des Ultimate Soccer Manager 2, den CUC/Sierra bereits bei seinem Erscheinen für nur DM 30,- verkaufte. Daher laufen Spieler wie Markus Bubbel und Sean Dandy auf, dem Spielspaß schadet dies jedoch nicht. Mit einem Editor kann nachgeholfen werden. Und das ist noch lange nicht alles, denn abgesehen von einer durchschaubaren, logisch aufgebauten Benutzerführung und modernem Design hat die Wirtschaftssimulation so ziemlich alles, was man braucht: Marketing, Training, Sponsoring, Freundschaftsspiele, Interviews, Transfers, Talentsuche, Statistiken, Tabellen, Trainingslager, Zeitung – um nur einige Beispiele zu nennen. Das beste am DSF Fußballmanager ist ohne Zweifel der ausgefeilte Strategie-/Taktik-Editor. Man kann nicht nur bestimmen, wer Frei-, Eck- oder Strafstöße ausführen soll, sondern sogar ganze Spielzüge am Reißbrett entwerfen. Das faszinierende und zugleich unrealistische: Die Kicker tun später auf dem hübschen 3D-Feld wirklich das, was man ihnen vorher nahelegte. Weniger die peinliche Sprachausgabe als die auf Dauer zu geringe Spieltiefe senkt den Spielspaß, für Einsteiger ist das mehr als preiswerte Programm jedoch wärmstens zu empfehlen.

Petra Maueröder

DSF Fußballmanager

- ➔ **Mindestens:** *486DX33, 8 MB RAM, 20 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➔ **Empfohlen:** *486DX2/66, 8 MB RAM, 20 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➔ **Spiel:** *deutsch*
- ➔ **Handbuch:** *deutsch*
- ➔ **Hersteller:** *CUC*
- ➔ **Erschienen:** *März '97*

➔ VGA	☑
➔ SVGA	☑
➔ DOS	☑
➔ WIN 95	☑
➔ Single PC:	4
➔ ModemLink:	4
➔ Netzwerk:	4
➔ 3D-Support:	–

➔ Grafik:	55%
➔ Sound:	40%
➔ Bedienung:	65%

SPIELSPASS 71%

FIFA Soccer Manager

Seitenaus



In regelmäßigen Abständen werden Sie von Zufallsereignissen überrascht, was wenigstens für etwas Abwechslung sorgt.

Auch ein Spielgigant ist nicht unfehlbar. Das Programm macht Sie zum Trainer und Manager eines Fußballteams der ersten oder zweiten Liga. Das Spielziel: solide Finanzen, freudetrunkene Fans und gewonnene Meisterschaften. Das Team wird aus endlosen Listen transferwilliger Spieler zusammengestellt, wobei man sich durch rund 30 Werte wie Kampfgeist, Ballkontrolle oder Beschleunigung lesen muß. Das Training umfaßt 20 unterschiedlichste Einheiten, der Aufstellungsbildschirm zeigt höchst unübersichtlich sämtliche (!) Möglichkeiten zur Besetzung einer Position. Entsprechend demotivierend spielt sich der FIFA Soccer Manager, zumal er kurzweilige Spielelemente außen vor läßt. Die Stadionperipherie kann nur verpachtet werden, Sponsoring und Marketing fehlen komplett, ein Multiplayer-Spiel wird nicht angeboten, die Automatisierung immer wiederkehrender Elemente wurde vergessen, und auch mehrere Spielstände sind nicht möglich. Immerhin werden die Spielszenen realistisch dargestellt, der Stadionausbau wurde in unerreichten Detailgraden in Szene gesetzt, und die Statistikfunktion ist derart informationsreich, daß man schnell Rückschlüsse auf die Managerqualitäten ziehen kann.

Christian Bigge

FIFA Soccer Manager

- ➔ **Mindestens:** *Pentium 60, 8 MB RAM, 30 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➔ **Empfohlen:** *Pentium 120, 16 MB RAM, 145 MB HD, 4xCD-ROM*
- ➔ **Spiel:** *deutsch*
- ➔ **Handbuch:** *deutsch*
- ➔ **Hersteller:** *Electronic Arts*
- ➔ **Erschienen:** *Juli '97*

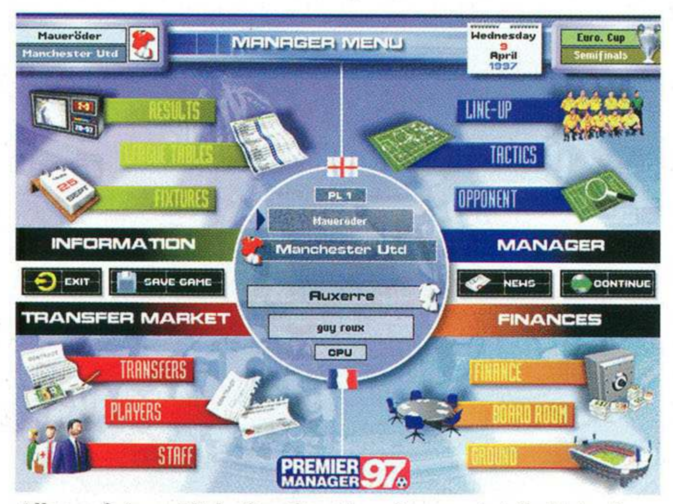
➔ VGA	☐
➔ SVGA	☑
➔ DOS	☐
➔ WIN 95	☑
➔ Single PC:	1
➔ ModemLink:	–
➔ Netzwerk:	–
➔ 3D-Support:	–

➔ Grafik:	70%
➔ Sound:	35%
➔ Bedienung:	65%

SPIELSPASS 62%

Premier Manager 97

Inselhoch



Alles auf einen Blick: Das Hauptmenü verzweigt direkt in die Rubriken – übersichtlicher geht's kaum mehr!

Gremlins englischsprachiger Premier Manager 97 kommt dem Idealbild einer Fußballmanager-Simulation ziemlich nahe. Zu Beginn einer Partie kann man seinen Tätigkeitsbereich festlegen: Trainer, Manager oder beides. Das Spiel ist vorbildlich einfach zu bedienen, schön übersichtlich und bietet eine ausgewogene Feature-Mischung, die Einsteigern wie Fortgeschrittenen gleichermaßen gerecht wird. Die Statistiken und Auswertungen sind vergleichsweise kurz geraten, bieten aber noch ausreichend viele Informationen. Der Premier Manager 97 zeigt die mit Abstand hochwertigsten und spannendsten Partien in diesem Genre – in SVGA, auswählbaren Perspektiven, mit realistisch animierten Kickern und natürlich „live" kommentiert. Die taktischen Entscheidungen des Trainers führen stets zu nachvollziehbaren Änderungen im Spielverlauf. Natürlich finden sich auch einige Negativpunkte: Verwirrend sind die unrealistischen Resultate, die mit durchschnittlich acht Toren etwas hoch liegen. Zudem kicken hier ausschließlich Teams der englischen Premier League, alle drei Divisionen können unter die Fittiche genommen werden. Ein Editor, mit dem Teams und Spieler umbenannt werden können, existiert nicht.

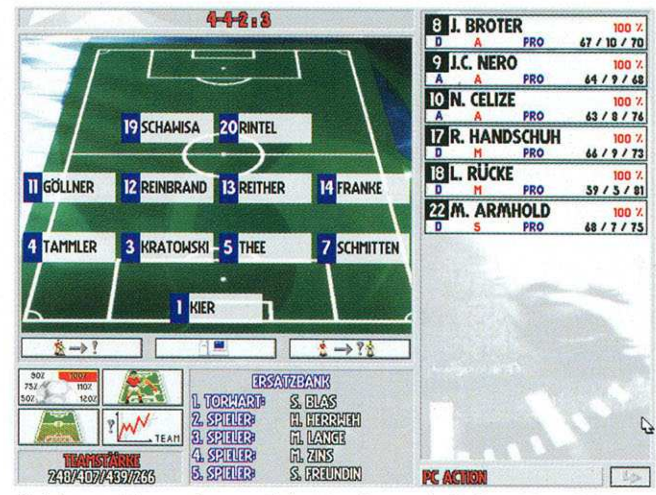
Petra Maueröder

Premier Manager 97

➜ Mindestens: *486DX2/66, 8 MB RAM, 8 MB HD, 2xCD-ROM*		➜ VGA	❑
➜ Empfohlen: *Pentium 60, 16 MB RAM, 145 MB HD, 4xCD-ROM*		➜ SVGA	☑
➜ Spiel: *englisch*		➜ DOS	☑
➜ Handbuch: *deutsch*		➜ WIN 95	❑
➜ Hersteller: *Gremlin*		➜ Single PC:	20
➜ Erschienen: *Juli '97*		➜ ModemLink:	–
➜ Grafik:	*80%*	➜ Netzwerk:	–
➜ Sound:	*75%*	➜ 3D-Support:	–
➜ Bedienung:	*80%*	SPIELSPASS	76%

ran Trainer 2

TV-Show



Spielerpositionen lassen sich mit einem einfachen Mausklick neu besetzen, doch die Menüführung geriet hier komplizierter.

Auch der ran Trainer verzichtet auf die teuren Originalnamen von Spielern und Mannschaften. Der Schwerpunkt des Programms liegt eindeutig auf der Nachbildung der Trainerposition, Manageraufgaben wie Sponsoring und Stadionausbau sind nicht zu finden. Nach der Signierung des Vertrags bei einem Verein füllt man seinen virtuellen Terminkalender mit einer wohlüberlegten Auswahl der ca. 30 Trainings-Einheiten und setzt Trainingsspiele an. Beim Präsidium beantragt man den Kauf neuer Spieler, holt sich Jugendspieler ins Aufgebot und legt die Aufstellung samt entsprechender Taktiken fest. Angestrebt wird der erste Platz des sogenannten Trainer-Rankings, das sich u. a. aus Meisterschaften und „Futschi-Cup"-Plazierungen errechnet. Um hier möglichst erfolgreich abschneiden zu können, setzt man sich mit Details wie Spielsystem, Sonderbewachung, Mann- oder Raumdeckung auseinander oder fährt dreimal im Jahr ins Trainingslager. Die Menüstruktur wurde dabei aber leider unsinnig kompliziert gestaltet. Eines der Highlights sind die Trainer-Interviews von J.B. Kerner, mittlerweile beim ZDF, der auch die anschließenden virtuellen ran-Sendungen moderiert.

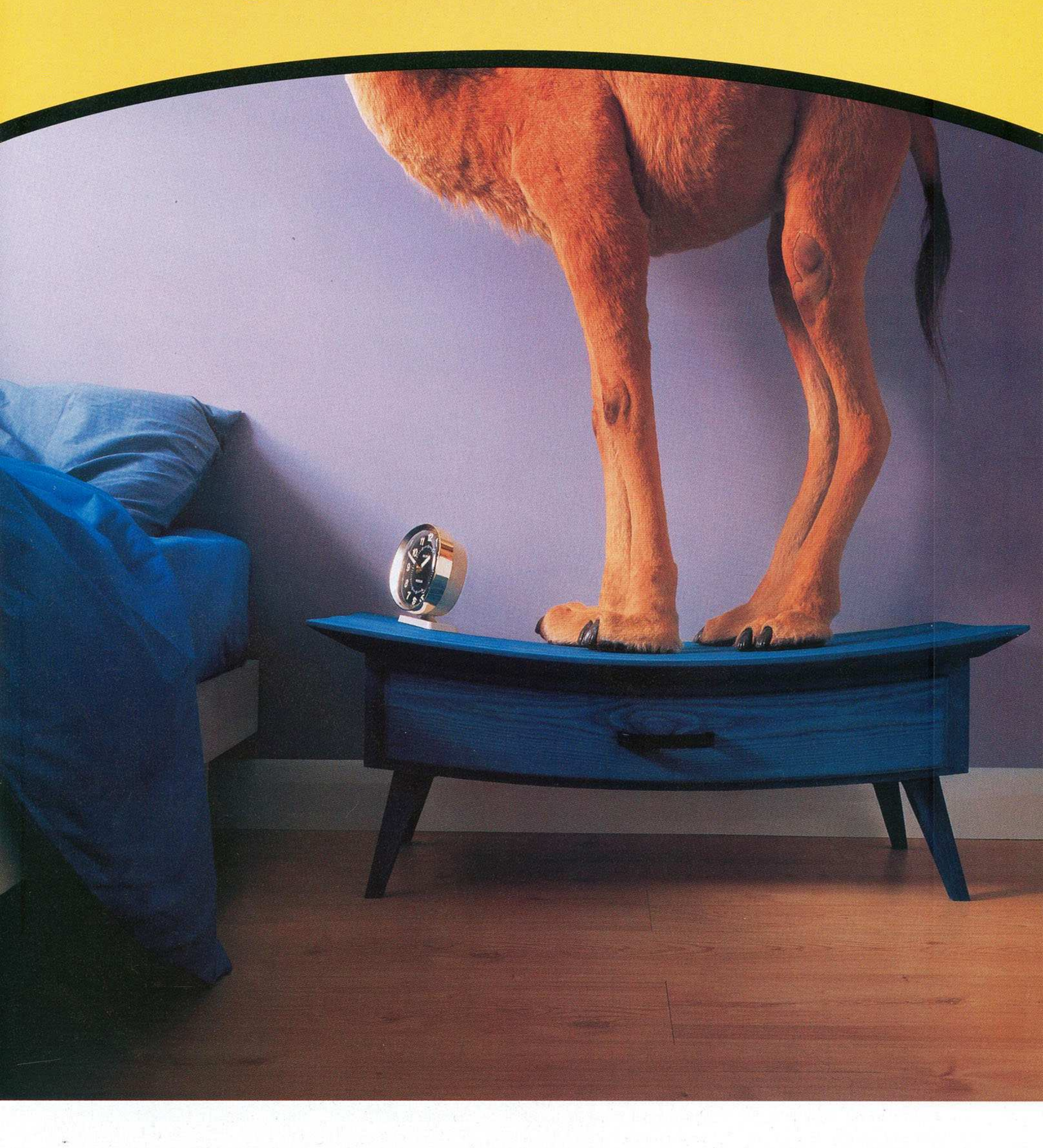
Christian Bigge



ran Trainer 2

➜ Mindestens: *486DX33, 4 MB RAM, 28 MB HD, 2xCD-ROM*		➜ VGA	❑
➜ Empfohlen: *486DX2/66, 8 MB RAM, 28 MB HD, 4xCD-ROM*		➜ SVGA	☑
➜ Spiel: *deutsch*		➜ DOS	☑
➜ Handbuch: *deutsch*		➜ WIN 95	❑
➜ Hersteller: *Greenwood*		➜ Single PC:	4
➜ Erschienen: *Februar '96*		➜ ModemLink:	–
➜ Grafik:	*80%*	➜ Netzwerk:	–
➜ Sound:	*60%*	➜ 3D-Support:	–
➜ Bedienung:	*66%*	SPIELSPASS	69%

Hab immer 'ne Camel für danach.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Der Rest vom Fest

Nachspielzeit

Noch einmal gibt's Nachschlag. Die Monopoly-WM Edition paßte nicht ganz in die Testcenter Action oder WiSim, den beiden Actionvertretern wollten wir die Gegenüberstellung ersparen, aber lesen Sie selbst...

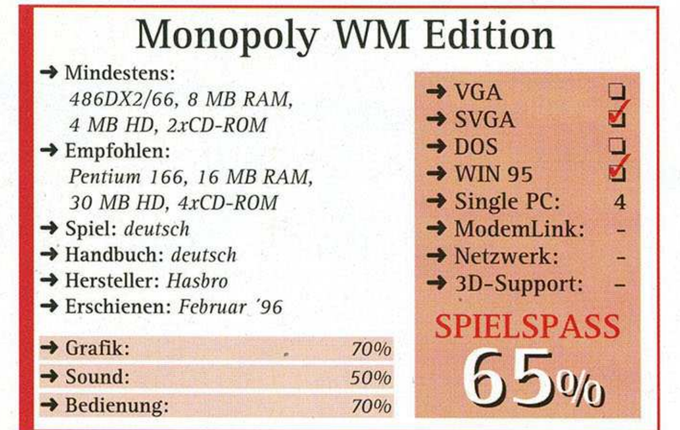
Einwurf

Hasbro hat in die WM-Edition der Brettspielumsetzung von Monopoly nur wenige Neuerungen eingebracht. Beim Überqueren des Los-Feldes wird per Zufallsgenerator eines von zwei Glücksspielen ausgelöst. Beim „Entscheidungsspiel" wird ein zufallsgesteuertes Elfmeterduell zwischen zwei Mannschaften ausgetragen. Somit können Straßen, die durch die Mannschaftsnamen dargestellt werden, in der Rangliste auf- oder absteigen. Die Parkstraße alias Team Deutschland kann sich so beispielsweise an der Stelle des Opernplatzes alias Team Schweden wiederfinden – was ihren Wert natürlich drastisch senkt. Das andere Spiel ist das Elfmeterschießen, das dem Spieler einen dritten Würfel bescheren kann.

Oliver Menne



Die neuen Spieloptionen sorgen für eine stärkere strategische Herausforderung.



Monopoly WM Edition

- ➜ Mindestens: *486DX2/66, 8 MB RAM, 4 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ Empfohlen: *Pentium 166, 16 MB RAM, 30 MB HD, 4xCD-ROM*
- ➜ Spiel: *deutsch*
- ➜ Handbuch: *deutsch*
- ➜ Hersteller: *Hasbro*
- ➜ Erschienen: *Februar ´96*

➜ Grafik:	70%
➜ Sound:	50%
➜ Bedienung:	70%

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	❑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	4
➜ ModemLink:	-
➜ Netzwerk:	-
➜ 3D-Support:	-

SPIELSPASS **65%**

Böses Foul

Die einfach zu bedienende Fußballsimulation besteht auf ihrer groben Grafik, und der Kommentator überrascht durch beredtes Schweigen. 22 Pixelklumpen bewegen sich nur in Zeitlupe über den Rasen, und der Ball schwebt gemächlich über ihnen hinweg. Die chronische Lethargie sämtlicher Objekte bringt ein völlig neues Spielerlebnis mit sich. Beispielsweise beginnt die eigene Spielfigur erst eine Sekunde und etliche Meter nach dem entsprechenden Tastendruck mit einem Tackling, wie durch Zauberhand erwischt sie ihren Gegenspieler aber doch noch. Ein Netzwerkspiel ist nur in der absturzfreudigen Windows 95-Version möglich. Fazit: Fast zu schlecht, um wirklich wahr zu sein!

Florian Stangl



Durch die großen Schriften und Wappen geht sehr viel Übersicht verloren.



adidas Power Soccer

- ➜ Mindestens: *Pentium 133, 16 MB RAM, 20 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ Empfohlen: *Pentium II 266, 32 MB RAM, 220 MB HD, 8xCD-ROM*
- ➜ Spiel: *deutsch*
- ➜ Handbuch: *deutsch*
- ➜ Hersteller: *Psygnosis*
- ➜ Erschienen: *Februar ´96*

➜ Grafik:	8%
➜ Sound:	15%
➜ Bedienung:	11%

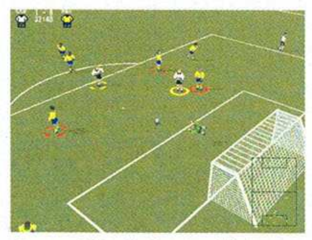
➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	☑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	1
➜ ModemLink:	2
➜ Netzwerk:	4
➜ 3D-Support:	-

SPIELSPASS **4%**

Fußfehler

Auch Acclaim versucht sich wieder einmal im heiß umkämpften Sportspielbereich. Super Match Soccer konzentriert sich auf pure Action, umfangreiche taktische Möglichkeiten und gefällige Spielzüge sucht man vergeblich, Mittelfeldspiel findet so gut wie gar nicht statt. Die Grafik wirkt im Vergleich zu den aktuellen Toptiteln mehr als altbacken, und auch im Gameplay gibt es ein paar derbe Schnitzer. Wer möchte sich schon darauf konzentrieren, daß beim Laufen der Ball nicht ständig vom Fuß springt? So etwas muß heutzutage doch wirklich nicht mehr sein. Immerhin spielt sich SMS wenigstens ausreichend flott, womit es für ein Spiel zwischendurch so gerade eben noch brauchbar ist, zu mehr reicht's nicht.

Oliver Menne



Super Match Soccer bietet keine zeitgemäße Grafik.

Super Match Soccer

- ➜ Mindestens: *486DX2/66, 8 MB RAM, 4 MB HD, 2xCD-ROM*
- ➜ Empfohlen: *Pentium 166, 16 MB RAM, 30 MB HD, 4xCD-ROM*
- ➜ Spiel: *deutsch*
- ➜ Handbuch: *deutsch*
- ➜ Hersteller: *Acclaim*
- ➜ Erschienen: *Februar ´96*

➜ Grafik:	65%
➜ Sound:	60%
➜ Bedienung:	50%

➜ VGA	❑
➜ SVGA	☑
➜ DOS	❑
➜ WIN 95	☑
➜ Single PC:	2
➜ ModemLink:	-
➜ Netzwerk:	-
➜ 3D-Support:	-

SPIELSPASS **41%**

PC Games CD-ROM & Mag

MAXIMUM FUN

AGE OF EMPIRES™

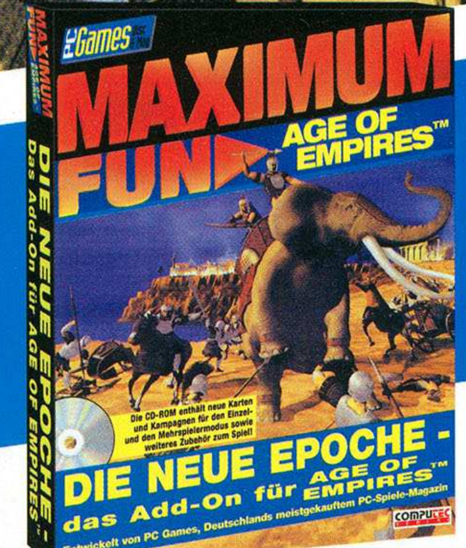
Die CD-ROM enthält neue Karten und Kampagnen für den Einzel- und den Mehrspielermodus sowie weiteres Zubehör zum Spiel!

DIE NEUE EPOCHE

Das Add-On für AGE OF EMPIRES™

Spielen Sie die genau recherchierte Geschichte vergangener Völker nach!

für nur DM 29,95
(unverbindliche Preisempfehlung)



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2"-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.




DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Diabolische Tricks – Add-On zu Diablo:

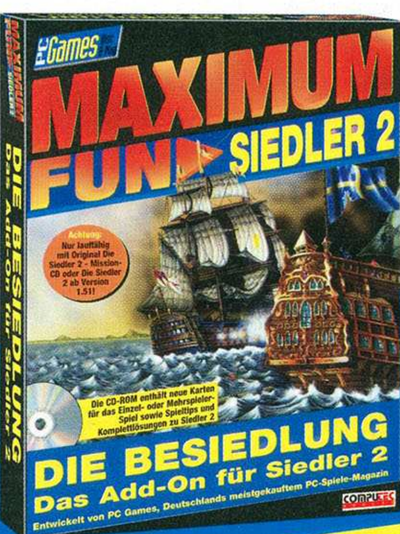
Eine randvolle CD-ROM mit über 100 unterschiedlich ausgerüsteten Charakteren, mehreren Cheatprogrammen und einer detaillierten Erklärung jedes Gegenstandes und Gegners in der Welt von Diablo erwartet Sie mit diesem Add-On. Komfortabel zu installieren und mit übersichtlichen Menüs für jedermann sofort geeignet.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Die Besiedlung – Add-On zu Siedler 2:

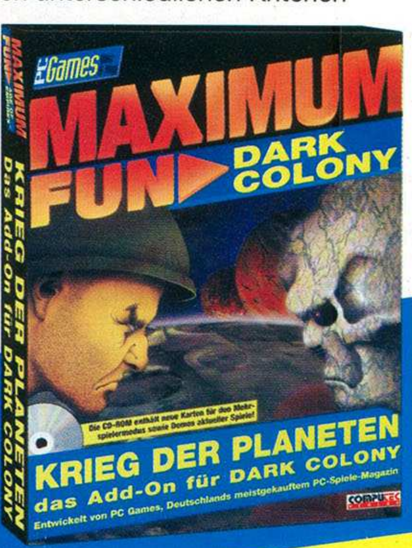
100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung". Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Krieg der Planeten – Add-On zu Dark Colony:

Mit dieser CD erhalten Sie 60 brandneue Multiplayer-Karten für das Spiel mit 2 bis 8 Spielern, die über ein komfortables Menü nach unterschiedlichen Kriterien (Kartengröße - Spieleranzahl - Terrain) ausgewählt werden können. Zusätzlich noch spielbare Demoprogramme brandneuer PC-Actionspiele.



DM 34,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine



Allgemeine Tips

Anstoss 2 - Verlängerung

In der Online-Hilfe von Verlängerung finden Sie zwar bereits eine große Anzahl von Tips & Tricks, aber dennoch wird dort nicht alles verraten. Ascarons Entwicklungsabteilung öffnete für uns ihr Trainingslager.

Spielerauswahl und -behandlung

Was genau bewirken Einzelgespräche?



Wählen Sie Ihre Worte weise, danken es Ihre Spieler mit Leistung.

1. Mit Einzelgesprächen können Sie viel erreichen – aber auch einiges kaputtmachen. Wie bereits in der Online-Hilfe erwähnt wird, ist es vor allem wichtig, daß Sie Ihren Spielern keinen Unsinn erzählen. So sollten Sie z. B. nicht irgendeinem Ersatzspieler sagen, daß er Ihr wichtigster Mann ist; er glaubt es Ihnen ganz einfach nicht. Ebenfalls negative Folgen hat es, wenn Sie einen formschwachen Spieler auch noch loben. Er wird noch weniger an sich arbeiten.
2. Mit Suspendierungen sollten Sie auf alle Fälle vorsichtig umgehen. Der Spieler muß sich dann wirklich etwas Dramatisches erlaubt haben. Oft gibt es hinterher kein Zurück mehr. Keinesfalls sollten Sie einen Spieler ohne Grund aus der Mannschaft werfen, das verdirbt lediglich die Stimmung.
3. Ein Spieler kann die positiven Wirkungen eines Einzelgespräches nur einmal im Monat erfahren.

1. **Dem Spieler klarmachen, daß er für Sie einer der wichtigsten Männer im Team überhaupt ist.**
   Auswirkungen (20-aktuelle Form)* 4% Chance auf einen Formpunkt
   Ist der Spieler mehr als einen Spielstärkepunkt schlechter als der derzeit schlechteste aufgestellte Spieler, wird er das Lob nicht ernst nehmen. Er verliert dann einen Formpunkt; es sei denn, der Spieler ist zu blöd und läßt sich von Ihnen hinters Licht führen.
2. **Den Spieler loben und ihm klarmachen, daß Sie sehr mit ihm zufrieden sind.**
   Auswirkungen (20-aktuelle Form)* 4% Chance auf einen Formpunkt
   Hat der Spieler derzeit eine Form von unter 11 Punkten, wird er das Lob nicht ernst nehmen. Er verliert dann einen Formpunkt.

3. **Den Spieler aufbauen und ihm sagen, daß Sie weiter mit ihm rechnen.**
   Auswirkungen: (20-aktuelle Form) * 4% Chance auf einen Formpunkt
   Hat ein Spieler eine Form von über 10 Punkten, wird er das Gespräch nicht ernst nehmen. Er verliert dann einen Formpunkt. Für einen Formpunktgewinn durch das Einzelgespräch muß er in der letzten Woche mindestens einen Punkt verloren haben, sonst gibt es keinen Grund zum Aufbauen, außer bei ganz schlechter Form.

4. **Den Spieler leicht kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen.**
   Auswirkungen (bei einer Form unter 8 Punkten)
   (20-aktuelle Form) * 4% Chance auf einen Formpunkt
   Ist die aktuelle Form eines Spielers höher als die der drei schlechtesten aufgestellten Spieler oder ist seine Form besser als 9, ist er mit der Kritik nicht einverstanden. Er verliert dann einen Formpunkt. Phlegmatische Spieler reagieren auf leichte Kritik gar nicht oder gähnen nur. Grämen Sie sich in diesem Fall nicht, diese Typen sind halt so und können nichts dafür.

5. **Den Spieler scharf kritisieren und ihm klarmachen, daß es so nicht weitergeht.**
   Auswirkungen (bei einer Form unter 8 Punkten und mindestens 2 Formpunkten Verlust in der letzten Woche)
   (20-aktuelle Form) * 5% Chance auf einen Formpunkt
   Ist die aktuelle Form eines Spielers höher als die der schlechtesten drei aufgestellten Spieler, ist er mit der Kritik nicht einverstanden. Er verliert dann einen Formpunkt.

6. **Den Spieler vom Training suspendieren.**

a) Hat sich der Spieler diese Suspendierung redlich verdient (z. B. wenn er Sie beleidigt hat), dann müssen Sie den Spieler suspendieren, wenn Sie negative Auswirkungen auf die Stimmung und den Siegeswillen Ihrer Mannschaft vermeiden wollen.
b) Bei einer nicht ganz gerechten Suspendierung (z. B. wenn der Spieler wegen Meckerns vom Platz geflogen ist) sinkt die Stimmung in der Mannschaft um zwei Punkte. Der Spieler verliert sechs Formpunkte und Sie als Manager je acht Beliebtheitspunkte bei den Fans, der Öffentlichkeit und den Medien. Außerdem werden Ihnen drei Vertrauenspunkte beim Vorstand abgezogen. Sie sollten also äußerst vorsichtig sein.
c) Bei einer absolut unmotivierten Suspendierung sind die negativen Folgen noch gravierender. Die Stimmung in der Mannschaft sinkt sofort um 4 Punkte. Der Spieler hat hinterher die Form 0, und Sie als Manager verlieren je 15 Beliebtheitspunkte bei den Fans, der Öffentlichkeit und den Medien. Außerdem werden Ih-

nen auch hier drei Vertrauenspunkte beim Vorstand abgezogen. Eine solche Aktion sollten Sie also auf jeden Fall unterlassen!

d) Auch wenn es manchmal ein teurer Spaß ist: Vertrag ist Vertrag. Sie können Spieler nicht so ohne weiteres rauswerfen, nur weil Ihnen das gut in den Kram paßt. Ein rechtsgültiger Arbeitsvertrag kann nicht einfach einseitig aufgelöst werden.

7. Dem Spieler eine neue Chance geben.

a) Natürlich können Sie nur einem Spieler, der bereits suspendiert wurde, eine neue Chance geben. Dieser erscheint auch nur mit 50% Wahrscheinlichkeit zu dem Gespräch – und wenn einmal nicht, dann immer nicht: „Ihr Spieler X hat keine Lust zu kommen. Mit Ihnen ist er fertig."

b) Kommt der Spieler, nimmt er das Angebot auch an. Doch Vorsicht: War bei einem solchen Zurückholen der Rausschmiß zuvor berechtigt, sinkt die Stimmung in der Mannschaft um zwei Punkte. Als Ausgleich sollten Sie sofort ein kleines Vereinsfest organisieren.

c) Bei einem Trainerwechsel wird die Suspendierung des Spielers übrigens grundsätzlich aufgehoben.

Wie rücken Jugendspieler nach? Wie ändern sich die Stärken?

Hier die genauen Regelungen, damit Sie wirklich 100%ig wissen, wie sich das viele Geld auswirkt, das Sie hoffentlich in die Jugendarbeit Ihres Vereins stecken:



Jugendspieler und Amateure müssen auch im Team Spielpraxis sammeln, sonst verkümmern sie schnell zu ewigen Talenten.

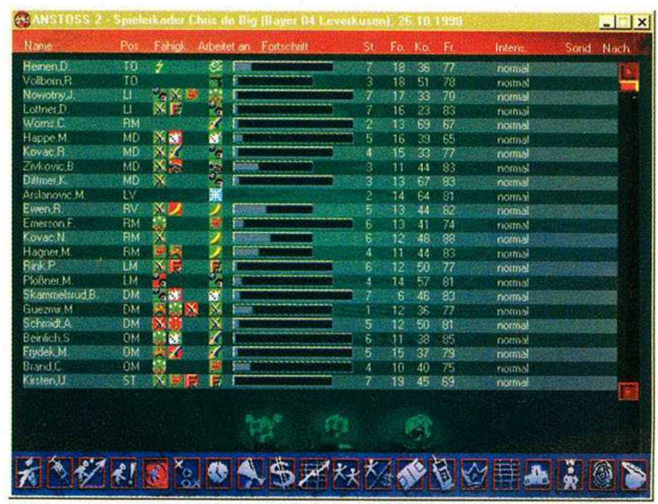
1. Neueinsteiger

Jeden Monat rückt mit 1/115 pro 100.000 DM Investitionen in die Jugend ein Jugendspieler nach. Maximal können das pro Jahr jedoch nur drei Spieler sein. Das jeweilige Alter wird zufällig zwischen 13 und 18 Jahren festgelegt, die Position unter den zehn möglichen Positionen ausgelost, wobei Manndecker und Stürmer mit doppelter Wahrscheinlichkeit auftauchen. Die Stärke eines Neueinsteigers beträgt immer „1", lediglich in der A-Jugend gibt es eine 50%-Chance auf eine „2". Maximal können vier Jugendspieler in einer Altersstufe kicken.

2. Aufwertungen

Jeden Monat besteht die Chance einer Steigerung der Spielstärke für die bereits vorhandenen Spieler. Diese beträgt 1/400 je 100.000 DM Investition in die Jugendmannschaften. Sie können also durch Erhöhung der Investitionen vor allem die Qualität Ihrer Jugendspieler ganz erheblich beeinflussen.

Wie schnell lernen die Spieler neue Fähigkeiten hinzu?



Ganz schön heftig, was hier dem Co-Trainer aufgebürdet wird. Sie sollten sich zunächst auf einige Schlüsselspieler konzentrieren.

1. Die Fähigkeiten sind in drei Kategorien eingeteilt und können von den Spielern unterschiedlich schnell erlernt werden. Wenn Sie schnelle Erfolge wollen, sollten Sie möglichst wenige Spieler in die gleiche Richtung ausbilden (z. B. Kopfballspiel).

FÄHIGKEIT IST...	GEWINN
schwer zu erlernen	1% bis 50%
mittelschwer zu erlernen	1%
leicht zu erlernen	2%

2. Im Handbuch finden Sie eine Übersicht, welche Trainingsformen bestimmte Fähigkeiten trainieren. Punkte abgezogen werden bei verletzten Spielern, im Urlaub, wenn eine andere Eigenschaft trainiert wird oder wenn eine Fähigkeit in einer Woche überhaupt nicht trainiert wird.

Stammplatzgarantien

1. Diese Vertragsklausel ist ein sehr gutes Mittel, um bei Verhandlungen günstiger an Spieler heranzukommen. Sollte der Spieler allerdings fit sein und nicht eingesetzt werden, werden für den Verein pro Match saftige 100.000 DM Strafe fällig. Unter Umständen kann das also ein extrem teurer Spaß sein.
2. Ruhigen Gewissens gewähren können Sie Stammplatzgarantien bei Spielern, die zur Zeit ihren Stammplatz sicher haben und die lediglich für zwei oder maximal drei Jahre unterschreiben. Ab dann wird das Risiko viel zu hoch. Denn schon ein Aufstieg um eine Liga oder eine Abwertung am Saisonende können einen Spieler aus der Mannschaft fliegen lassen. Müssen Sie ihn dann trotzdem weiter einsetzen, kann das zu Unruhe in der Mannschaft führen. Und drei oder vier Millionen DM an Strafen in einem Jahr – das ist verdammt viel.
3. Auf eine Stammplatzgarantie sollten Sie auch dann verzichten, wenn Sie zu Vergeßlichkeit neigen und häufig verletzte Spieler, die wieder fit sind, einfach übersehen. Normalerweise wird Ihr Spieler dann eben ein bißchen unzufrieden, aber bei einem garantierten Stammplatz wird es zusätzlich noch richtig teuer.

4. Zumindest die Strafe können Sie umgehen, wenn Sie den Spieler nach dem Anpfiff so schnell wie möglich wieder auswechseln. Allerdings wird er dann sehr schnell unzufrieden und verliert seine Form.

Was nützt mir die Eigenschaft „Talent“?

1. Talente haben nach ihrer Übernahme in den Profikader je Saison eine Zusatzchance von 15% auf eine Aufwertung. Bedingung sind allerdings mindestens zehn absolvierte 90 Minuten-Spiele und eine Durchschnittsform von mindestens zehn Punkten.
2. Dies gilt allerdings nur bis zum Alter von 24 Jahren. Dann wird geprüft, ob der Spieler mindestens Stärke 5 erreicht hat. Ist dies der Fall, wird die Eigenschaft „Talent“ gelöscht, er hat etwas aus seinen Anlagen gemacht. Ansonsten wird er zum „ewigen Talent“. Diese Spieler werden bei den formbedingten Aufwertungen ab jetzt nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% berücksichtigt. Abwertungen werden ganz normal durchgeführt.



Keine Sorge, wenn Sie alle Tips erst einmal verinnerlicht haben, werden Sie diese Szene niemals zu Gesicht bekommen.

Spieler abwerben

Pro Jahr haben Sie nur genau zehn Möglichkeiten, Spieler anderer Länder einbürgern zu lassen. Dann hat Ihr Verband keine Lust mehr.

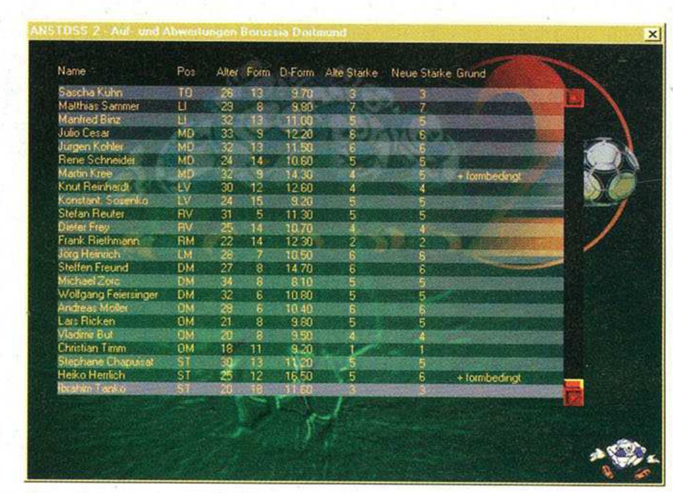
Spielerbeobachter und die Infos über die Taktik des Gegners

Hier die genauen Wahrscheinlichkeiten, mit denen Sie über eine taktische Stärke oder Schwäche informiert werden:

Investitionen in Spielerbeobachter	Angezeigte Werte
< 50.000 DM	40%
< 100.000 DM	60%
< 150.000 DM	80%
= > 150.000 DM	100%

Ab wann interessieren sich ausländische Vereine für Ihre Spieler?

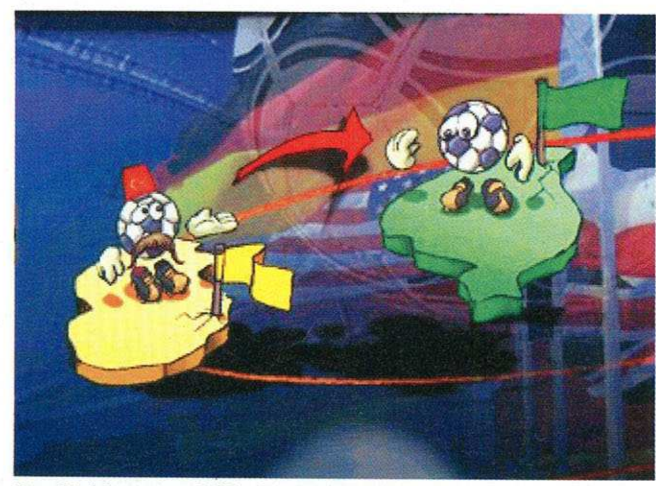
Hier die Auflösung der spannenden Frage, wann und wie häufig andere Vereine Interesse an Ihren Spieler äußern. Bei „Verlängerung!“ melden sich vor allem Clubs aus dem Ausland, bei denen unter Finanzkraft „hoch“ eingetragen ist. Bedingung ist allerdings, daß Sie in der ersten Liga spielen. Die Wahrscheinlichkeit halbiert sich bei einem Jahr Vertrag, beträgt 1/3 bei zwei Jahren und 1/5 bei drei oder mehr Jahren.



Hier hätte man mehr herausholen können. Bei starken Spielern mit Formwerten über 10 steigt die Chance auf einen Mega-Transfer ins Ausland.

Stärke und Form des Spielers	Wahrscheinlichkeit für Interesse eines anderen Vereins bei auslaufendem Vertrag
8 und > 10 oder 7 und > 15	1/100 – 1/ 80, wenn Nationalspieler
7 und > 10 oder 6 und > 15	1/150 – 1/120, wenn Nationalspieler
6 und > 10	1/200 – 1/160, wenn Nationalspieler

Einbürgern von Spielern...



Der Einbürgerungsbildschirm. Durch das Abwerben von Superstars schwächen Sie auch Ihre späteren Gegner.

Versuchen Sie zu Spielbeginn so viele Spieler wie nur irgend möglich einzubürgern. Vor allem bei echten Superstars wie Ronaldo oder Roberto Carlos kann sich eine Anfrage durchaus lohnen, denn 7er-Spieler gibt es (wenn Sie das nicht geändert haben) nun mal nicht wie Sand am Meer.

Führungsspieler ausbilden

Dieser Spielertyp ist sehr wertvoll. Um solche Spieler aus den eigenen Reihen zu bekommen, sollten Sie den Kapitän wechseln, sobald dieser die entsprechende Eigenschaft erworben hat. Dies ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie langfristig bei einem Verein planen. Läuft ein Spieler als Mannschaftskapitän auf, kann er in der Folgewoche bei einer Form von mehr als 10 und mindestens 100 Einsätzen für seinen Verein das Attribut „Führungsspieler“ mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/80 erlangen.



Alles auf einen Blick: die erfolgreiche Managerkarriere.

Spielbetrieb und Taktiken

Wie wirken sich die Einstellungen bei den Trainingslagern genau aus?



Die Einstellung der Rahmenbedingungen entscheidet letztlich über die Wirksamkeit der besuchten Trainingslager.

Sie können die Regler beliebig verschieben. Je nach Abweichung von der Mitte wirkt sich jeder Parameter mit 0,2 bis -0,2 Punkten auf die Stimmung aus. Dafür gibt es allerdings auch zwischen -2 und +2 Formpunkten für die Spieler (werden zufällig verteilt). Sie können sich also entscheiden, welchen Wert (Stimmung oder Form) Sie verbessern wollen. Dies gilt sowohl in der Vorbereitung als auch während der Saison.

Wie sieht es mit den Halbzeitansprachen aus?

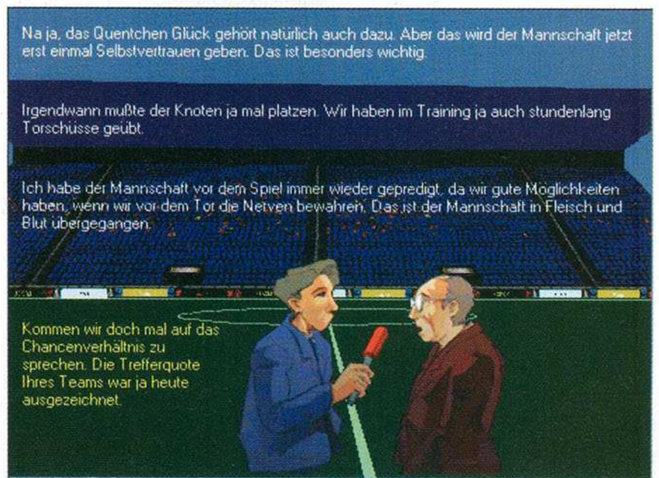


Vermeiden Sie in der Kabine die Extreme. Das Donnerwetter oder die Lobhymne sollten Sie max. zweimal pro Halbserie anstimmen.

Einmal pro Vorbereitung oder EM- bzw. WM-Turnier dürfen Sie an die Ehre Ihrer Spieler appellieren. Außerdem ist auch ein Donnerwetter erlaubt. Beim zweiten Mal werden Ihre Spieler Sie nun auch akustisch nicht mehr ernst nehmen.

Was passiert nach Verhandlungen mit illegalen Spielervermittlern?

1. Viele Spieler bekommen Angst vor ihrer eigenen Courage, wenn sie die folgende Meldung auf ihrem Bildschirm sehen: „Achtung! Der Spielervermittler von Spieler X arbeitet ohne Lizenz. Wenn Sie mit ihm verhandeln, müssen Sie sich auf eine saftige Geldstrafe von bis zu 1 Million DM gefaßt machen."
2. Dabei sind die Folgen einer solchen Verhandlung durchaus erträglich. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% knöpft Ihnen der Weltverband für die Verhandlung mit einem nicht lizenzierten



In Interviews ist es ratsam, vorsichtigen Optimismus zur Schau zu tragen. Vermeiden Sie extreme Antworten.

Spielervermittler zwischen 500.000 und 1 Million DM ab, bei einem Transfer von entsprechender Größenordnung sicherlich noch eine erträgliche Summe.

Der ideale zweite Torhüter

Torhüter werden nur dann unzufrieden („will endlich spielen"), wenn sie höchstens zwei Spielstärken schwächer sind als die Nummer 1. Wenn Sie also einen 6er Torwart haben, sollten Sie als Ergänzung idealerweise einen 3er als Ersatz verpflichten.

Spielmacher

Besetzen Sie die zentrale Position im Mittelfeld mit einem Spieler, der über die Eigenschaft „Spielmacher" verfügt, erhalten Sie einen Punkt-Bonus auf Ihr Mittelfeld. Bei einer negativen Eigenschaft wird Ihnen ein Punkt abgezogen.

Verlängerung! und die Form bei Siegen und Niederlagen

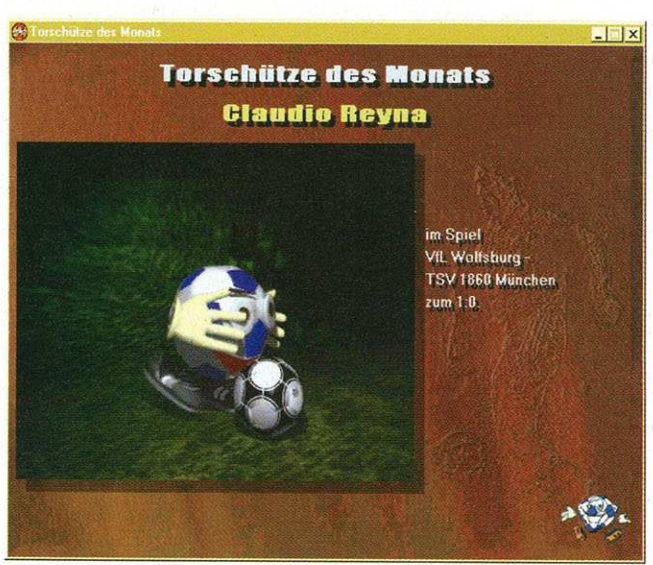


Um schnellstmöglich die besten Spieler und die Sorgenkinder herauszufiltern, nutzen Sie die Sortierfunktionen im Aufstellungsmenü.

Viele Anstoss 2-Spieler fanden die Tatsache nicht so gut, daß die Formwerte bei Niederlagen gegen stärkere Teams zu heftig fielen und bei Siegen gegen schlechtere Gegner zu stark stiegen. Deshalb wurden hier einige Dinge verändert: Bei einer Niederlage mit weniger als drei Toren gegen einen mindestens 15 Punkte besseren Gegner halbieren sich die negativen Auswirkungen, bei einer Niederlage mit einem Tor gegen einen mindestens 5 Punkte besseren Gegner ebenfalls. Bei einem Sieg mit weniger als drei Toren gegen einen mindestens 15 Punkte schlechteren Gegner halbieren sich die positiven Auswirkungen, bei einem Sieg mit einem Tor gegen einen mindestens 5 Punkte schlechteren Gegner ebenfalls.

Sonderprämien an einzelne Spieler ausschütten

Je 10.000 DM hat ein beschenkter Spieler bei einer Sonderprämie eine 30%-Chance auf einen Sprung um einen Zufriedenheitsgrad nach oben. Allerdings gehen alle anderen Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von je 3% durch die ungerechte Behandlung um eine Stufe nach unten. Aus diesem Grund sollten Sie dieses Mittel



Besser als jede Zusatzzahlung. Gelingt einem Ihrer Spieler eine solche Auszeichnung, steigt die Formkurve nochmals rapide an.

nur anwenden, wenn Ihnen ein bestimmter Spieler besonders wichtig ist. Ansonsten sollten Sie lieber die Mannschaftsprämien erhöhen.

Sonderprämien an die Mannschaft

Je 50.000 DM Sonderprämie geht ein zufälliger Spieler mit 30% beim Zufriedenheitsgrad um eine Stufe nach oben. Allerdings hat auch die Mannschaftsprämie einen Nachteil, denn durch wiederholtes Ausschütten wird der Siegeswille Ihres Teams nach und nach immer schwächer, nicht gerade besonders positiv. Haben Sie sehr viele unzufriedene Spieler und einen hohen Siegeswillen, was allerdings eine recht seltene Konstellation ist, steht jedoch auch einer häufigeren Anwendung nichts im Wege.

Wie wirken sich Vereinsfeste auf die Stimmung aus?

Die Auswirkungen lassen sich am einfachsten mit Hilfe einer kleinen Tabelle verdeutlichen:

Fest	Stimmung
1. Fest in einer Saison	+1,5
2. Fest in einer Saison	+1
3. Fest in einer Saison	+0,5
4. Fest in einer Saison	keine Auswirkungen
ab dem 5. Fest	-0,5

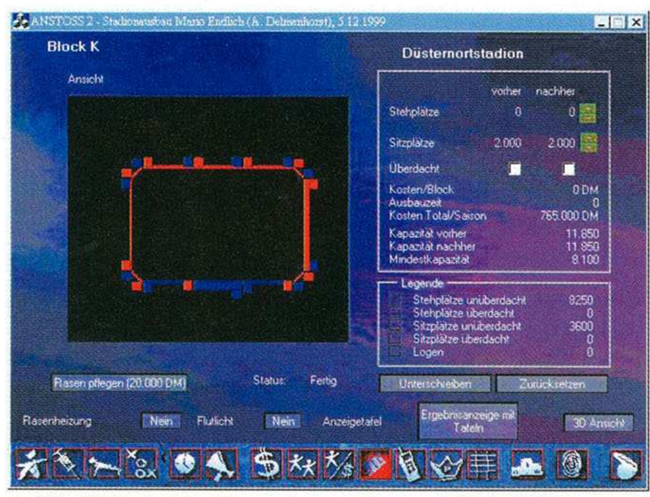
Ist die Stimmung unter 10, gibt es pro Vereinsfest einen zusätzlichen Bonus von 0,5 (immer).

Die Tabelle verdeutlicht auch, daß Sie solche Feste gezielt einsetzen können, um die Stimmung in der Mannschaft zu senken. Sie müssen sie nur regelmäßig veranstalten.

Geldmanagement

Wann sollte ich mein Stadion ausbauen?

Ihr Stadion sollten Sie grundsätzlich in der spielfreien Zeit ausbauen, am besten direkt nach der Saison. Auf diese Weise verlieren Sie keine Zuschauereinnahmen. Bei einem Verein mit einem kleinen Stadion empfiehlt es sich, bereits zu Beginn des Spiels einige hun-



Achten Sie beim Stadionausbau auf kleine Bauabschnitte, möglichst ohne Dachabrisse.

dert zusätzliche Plätze in verschiedenen Blöcken zu schaffen, die dann allerdings auch bis zum Saisonbeginn fertiggestellt sein sollten. Achten Sie also unbedingt auf eine maximale Bauzeit von sechs Wochen!

Wetten im Ausland

Daß Sie im eigenen Land gutes Geld verdienen können, wenn Sie einen sicheren Meisterkandidaten kennen, wurde bereits in den Tips zu Anstoss 2 erwähnt. Jetzt können Sie allerdings auch den Meister im Ausland tippen. Ist hier eine Mannschaft eindeutiger Favorit, lohnt sich eine kleine Wette fast immer...

Karriereplanung

Wann werde ich befördert?

1. Hier ist die detaillierte Liste der Voraussetzungen, die für Ihre Beförderung gegeben sein müssen! Als Titel zählen Meisterschaft, Aufstieg, Pokal und die drei Europapokale. Jeweils eine der durch Kommata getrennten Bedingungen muß erfüllt sein (die Zähler für die Serien, die Jahre ohne Entlassung und die geschafften Saisonziele werden bei einer Beförderung gelöscht):

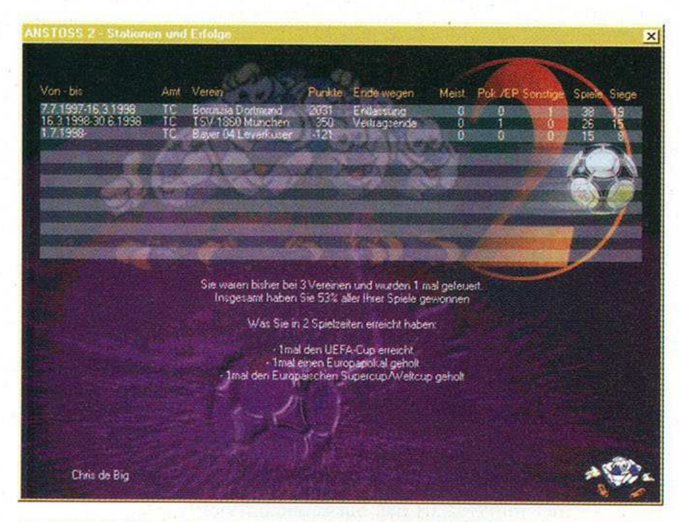
- 0 ➠ 1 Serie +6 (d. h. in Ligaspielen mindestens sechs Punkte ohne eine Niederlage dazwischen geholt), ein Jahr lang nicht entlassen, beliebiger Titel oder Platz unter den ersten Fünf
- 1 ➠ 2 Serie +8, ein Jahr lang nicht entlassen, realistisches Saisonziel erreicht, beliebiger Titel oder Platz unter den ersten Fünf
- 2 ➠ 3 Serie +10, zwei Jahre nicht entlassen und im letzten Jahr realistisches Saisonziel erreicht, beliebiger Titel
- 3 ➠ 4 Serie +12, realistisches Saisonziel übertroffen, beliebiger Titel
- 4 ➠ 5 Serie +14, beliebiger Titel, UEFA-Pokal-Platz (wenn dieser nicht das realistische Saisonziel war)
- 5 ➠ 6 Serie +16, mindestens zwei Titel in den letzten 5 Jahren, Viertelfinale in der Champions League, zweimal hintereinander realistisches Saisonziel übertroffen
- 6 ➠ 7 Serie +18, mindestens drei Titel in den letzten 5 Jahren oder aktueller Europapokalsieg oder zweimal hintereinander aufgestiegen (auch mit verschiedenen Mannschaften)
- 7 ➠ 8 Serie +20, mindestens vier Titel in den letzten 5 Jahren
- 8 ➠ 9 Serie +24, mindestens fünf Titel in den letzten 5 Jahren, von denen ein Titel aktuell sein muß
- 9 ➠ 10 Ein Jahr ungeschlagen, mindestens ein Auslandsengagement und nicht gefeuert oder zurückgetreten, mindestens 8 Titel insgesamt in den letzten zehn Jahren
- 10 ➠ 11 Ein Jahr ungeschlagen, mindestens 12 Titel in den letzten 10 Jahren; auf jeden Fall mindestens 37 Jahre alt
- 11 ➠ 12 Aktueller Meister und mindestens 15 Titel insgesamt erreicht, mindestens 8 Titel in den letzten sechs Jahren und mindestens 15 Titel insgesamt erreicht
- 12 ➠ 13 Mindestens 8 Titel in den letzten fünf Jahren und mindestens 20 Titel insgesamt, kein Abstieg in den letzten fünf Jahren und in den letzten beiden Spielzeiten immer mindestens das Saisonziel erreicht
- 13 ➠ 14 Mindestens 10 Titel in den letzten 5 Jahren oder mindestens 25 Titel insgesamt, auf alle Fälle kein Abstieg in den letzten fünf Jahren, und in den letzten drei Jahren nie das Saisonziel verfehlt
- 14 ➠ 15 Bisher mindestens 50 Titel insgesamt, sonst wie von 13 auf 14

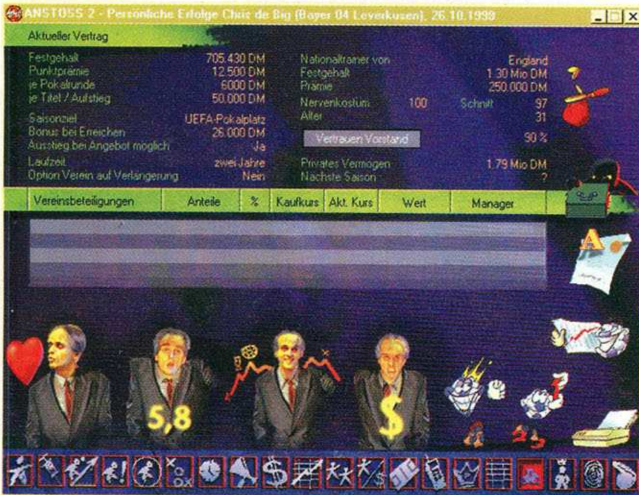
Das Fan-1x1

Beim Telefon können Sie unter „Fans“ nachschauen, in welchem Zustand sich Ihre Anhänger zur Zeit befinden. Hier die genauen Auswirkungen der einzelnen Begriffe...



Fans	*Interne Folgen*
Lautstark	*Etwas mehr Anfeuerung*
Verwöhnt	*Das Fanaufkommen wird um zwei Stufen gesenkt, wenn das Saisonziel um mehr als zwei Plätze verfehlt ist oder die letzten drei Spiele alle nicht gewonnen wurden.*
Anspruchsvoll	*Das Fanaufkommen wird für Spiele gegen mindestens 10 Punkte schwächere Gegner um zwei Stufen gesenkt.*
Treu	*Die Zuschauer werden immer normal berechnet, beim Tabellenstand wird aber auch bei einem schlechteren Platz davon ausgegangen, daß die Mannschaft ihr Saisonziel erreicht hat. Beim Gegner wird immer mindestens Platz 12 angenommen, so daß auch gegen schwächere Mannschaften immer genügend Leute im Stadion sind.*
Erfolgshungrig	*Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht, z. B. von „sehr hoch“ auf „wahre Horden“.*
Frustriert	*Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht; der Heimvorteil halbiert sich; die Anfeuerung der Fans läßt stark nach.*
Euphorisch	*Das Fanaufkommen wird um eine Stufe erhöht; der Heimvorteil steigt um 50%; die Anfeuerung der Fans wird deutlich stärker.*





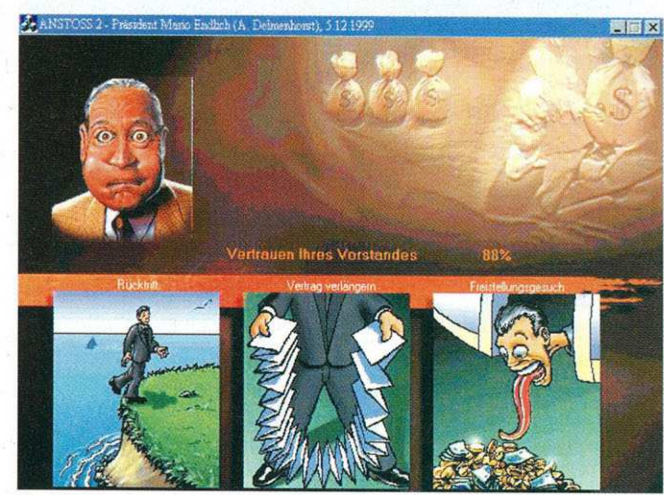
Mindestens sechs- bis achtmal pro Saison sollten Sie im Präsidiumsbildschirm Ihre Popularität überprüfen.

2. Geprüft wird jede Woche. Ab Stufe 4 ist es für eine Beförderung (Ausnahme: Serie) zwingend notwendig, derzeit das realistische Saisonziel des Vereines erreicht zu haben. Zwischen zwei Beförderungen müssen mindestens acht Wochen liegen.
3. Sie werden auch nur dann befördert, wenn der Verein schuldenfrei ist oder Sie in der letzten Saison mindestens 2 Millionen Schulden abgetragen haben.
4. Sie können jedoch auch aus einer ganzen Reihe von Gründen eine oder mehrere Ihrer sauer verdienten Beförderungen zumindest kurzfristig wieder verlieren:

- Zwei Entlassungen innerhalb von zwei Jahren
- Eine Entlassung und zwei Rücktritte innerhalb von zwei Jahren
- Drei Rücktritte innerhalb der letzten drei Jahre
- Das Verpassen des realistischen Saisonziels um mehr als drei Plätze
- Der Rauswurf auf einem Abstiegsplatz kostet einen zusätzlichen Level.
- Der Abstieg mit einer Mannschaft
- Der Bankrott oder Lizenzentzug eines Vereins
- Mehr als zwei Millionen Verlust in einer Saison (wenn dadurch Schulden entstehen)
- Eine Strafe durch den Verband im Lizenzierungsverfahren

5. Nach einer solchen Abwertung müssen Sie mindestens acht Wochen warten, bis Sie wieder befördert werden können. Eine Senkung des Levels hat Vorrang gegenüber einer Erhöhung.

Ab wann sind große Vereine an mir interessiert?
Spielen Sie in einem der beiden Karrieremodi, richtet sich das Interesse anderer Vereine an Ihrer Verpflichtung ausschließlich nach



Ähnelt das Konterfei Ihres Präsident bereits einem Mondgesicht, sollten Sie auf großzügige Geschenke lieber verzichten.

Ihrem Managerlevel. Ab Level 3 haben Sie dabei die Chance, einen Verein aus der zweiten Liga zu finden, allerdings ist diese noch sehr gering. Ab Level 5 ist dann der Sprung in die erste Liga möglich, ab etwa Level 7 haben Sie eine realistische Chance, einen vernünftigen Erstligisten zu erhalten. Ab Level 10 haben Sie dann nach einer Entlassung beste Chancen, sofort wieder einen Spitzenclub Ihres Landes übernehmen zu können. Ab Level 12 schließlich liegen Ihnen auch die Clubs in den anderen Ländern zu Füßen.

Was sagt der Vorstand dazu, wenn ich das Geld des Vereins verschenke?
Ganz einfach – er ist alles andere als begeistert. Je 10.000 DM für einen Spieler und 50.000 DM für die Mannschaft sinkt das Vertrauen des Vorstandes in Ihre Person um 1%. Achten Sie also darauf, daß Sie sich diese Prämien im doppelten Sinn auch wirklich leisten können.

Auswirkungen Ihres Managerlevels bei Verhandlungen
Ein hoher Managerlevel vermindert den Stimmungsverlust Ihres Gegenübers bei Verhandlungen. Dies gilt sowohl bei Gesprächen mit Spielern als auch mit anderen Managern. Mit (Managerlevel*5)% sinkt dessen Laune um einen Schritt weniger, als das normalerweise der Fall wäre. Bei einem Level von 10 können Sie damit im Schnitt ein- bis zweimal länger verhandeln.

Hilfreiche „Verlängerungs-Features“

Tips & Tricks
Um Ihnen das Spielen von „Verlängerung!“ zu erleichtern, haben wir in die medizinische Abteilung eine kleine Hilfsfunktion eingebaut, die Ihnen kleine, aber sinnvolle Tips gibt.

Investitionen in neue Spieler
Unter „Spielerkader nächste Saison" können Sie nun nachschauen, wieviel Geld Sie bereits in Spieler für die neue Saison investiert haben.

Spielernoten in der Halbzeitpause
In der Halbzeitpause finden Sie einen Button, mit dem Sie die Noten Ihrer Spieler in der ersten Halbzeit abrufen können. Auf diese Weise können Sie sehen, welche(n) Spieler Sie aus dem Spiel nehmen sollten.

Zuschauerkalkulation
1. In der Kalkulation werden Sie nun über den Zuschauerschnitt im letzten Jahr informiert, wenn Sie in diesem bereits bei Ihrem Verein waren. Auf diese Weise können Sie ab der zweiten Saison noch besser planen.
2. Außerdem wird bei Ihren Gegnern angegeben, auf welchem Platz diese bei ihrer derzeitigen Stärke landen würden, wenn alles „normal" ablaufen würde (was es ja niemals tut). So wissen Sie immer, bei welchen Spielen sich ein Topzuschlag voraussichtlich lohnen wird.

Autosave
„Verlängerung!" sichert nun grundsätzlich (bei angeschaltetem Autosave) vor jeder Woche (bevor der erste Spieler an die Reihe kommt) den aktuellen Spielstand.
Dabei werden zwei Sicherheitskopien erstellt. „Autos.VER" ist immer der aktuelle Spielstand, „Auto1.VER" der von der Woche zuvor und „Auto2.VER" der von der vorletzten Woche. Wenn Ihr Rechner also aus irgendwelchen Gründen abstürzen sollte, können Sie immerhin da weiterspielen, wo Sie zuvor aufgehört haben.

Features, die nicht im Handbuch stehen
In der Hilfe finden Sie den Punkt „Neu in dieser Version", den Sie sich unbedingt anschauen sollten, da in „Verlängerung!" noch einige neue Features eingebaut wurden, als das Handbuch schon im Druck war.

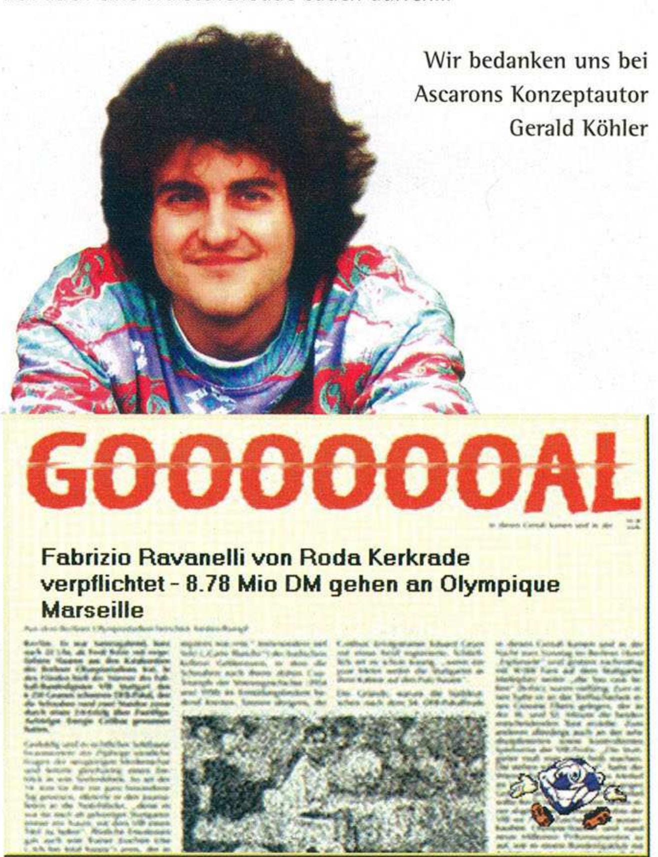
Viele Spieler finden es sehr mühsam, die verfremdeten Daten Name für Name korrigieren zu müssen. Wenn Sie Zugang zum Internet haben, können Sie sich diese Arbeit ersparen. Geänderte Datensätze mit „echten" Namen, Wappen etc. finden Sie z. B. unter:

http:\\www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2
http:\\members.aol.com/flysteven/ans2halo.html
http:\\www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3558/anstoss2.html

Aus rechtlichen Gründen dürfen wir die Update-Files leider nicht auf der Cover-CD veröffentlichen.

Wünsche für ANSTOSS 3?
Sollten Sie noch Wünsche oder Verbesserungsvorschläge für ANSTOSS 3 haben, können Sie diese im Internet auf der ASCARON-Homepage direkt dem Konzeptautor zukommen lassen. Füllen Sie einfach unter „**http:\www.ascaron.com**" den Fragebogen aus, und schon bestimmen Sie aktiv mit, ob A3 einen Netzwerkmodus bekommt, Sie bald in der türkischen Liga spielen können – oder endlich auch eine Würstchenbude bauen dürfen...

Wir bedanken uns bei Ascarons Konzeptautor Gerald Köhler

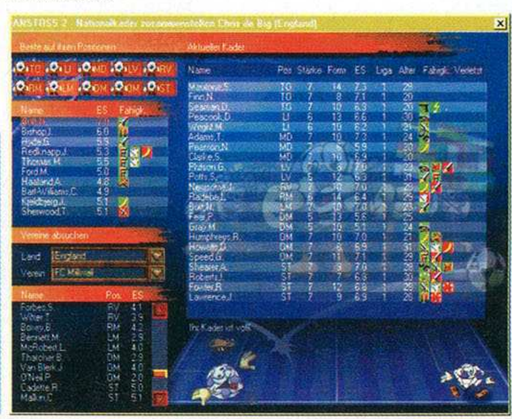


Sie wollen solche Meldungen in der Zeitung lesen? Dann besorgen Sie sich das Update-File für die Namen.

Die Chancen auf eine Nationalmannschaft...

Die Mindestvoraussetzung für die Übernahme einer Nationalmannschaft sind ein Managerlevel von 8 und 400 Punkten in der abgelaufenen Saison. Dann erhalten Sie zumindest zwei Angebote. Durch bessere Ergebnisse können Sie Ihre Situation verbessern.

Managerlevel	Punktzahl oder Abschneiden	Interessierte Länder
ab 8	400 oder EM/WM-Halbfinale	je 1/2 für die Länder auf den Plätzen 10-15 der UEFA-5-Jahreswertung, mindestens 2 Länder
ab 11	700 oder EM/WM-Finale	je 1/2 für alle Länder auf den Plätzen 4 bis 15 der UEFA-5-Jahreswertung, mindestens 3 Länder
ab 12	1000 oder WM/WM-Sieger	je 1/3 für alle 15 Länder, das eigene Land sicher, mindestens 3 Länder



Die ganze Welt f
5 Pf/min!



Sparen

Jetzt supergünstige 5 Pfennig pro Minute, 24 Stunden am Tag, bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom.



Leistung

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank leistungsstarker Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!



Komfort

Mit T-Online ist paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online exklusiv, Internet und eMail. Einfach genial!



Vielfalt

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!



Tips zur Nummer 2 von Software 2000

Bundesliga Manager '97

Obwohl Software 2000 gezeigt hat, daß Bugs genauso schnell wie die Meisterschale verschwinden können, qualmen den hartgesottenen Fußball-Fans die Köpfe. Den eigenen Verein trennen nur noch wenige Punkte von der unteren Tabellengrenze, und das Vereinskonto erhält seine Lebensberechtigung auch nur noch aus fälligen Zinszahlungen. Damit Sie nicht glauben, daß es steile Bilanzkurven nur in der Telekom-Werbung gibt, ist hier der allumfassende Games Guide, an dem Werner Krahe maßgeblich mitgeschneidert hat.

Erst wer den Bundesliga Manager gespielt hat, versteht, wie schwer die Arbeit des Vereinsvorsitzenden sein muß. Spätestens jetzt weiß auch der langjährige Südkurven-Fan, daß es mit ein bißchen Rumschreien und Gestikulieren nicht getan ist. Die Komplexität des Bundesliga Managers ist in diesem Genre mit Ausnahme von Anstoss 2 unübertroffen. Und weil das eben so ist, ist auch der Erfolg nicht immer so greifbar, wie man sich das wünscht. Im folgenden daher ein paar Grundsätze für erfolgreiches Managen. Keine Panikreaktionen, wenn der Kontostand mal ins Minus gerät. Zuerst überprüfen, ob schon wieder ein neuer Monat begonnen hat und immer noch nicht alle Werbeplätze vergeben sind. Oder sind vielleicht in der letzten Zeit einige gewinnträchtige Heimspiele verlegt worden? Wenn außer dem Strick keine Alternative mehr zu greifen scheint, sollten zuerst die Aktien, dann die Immobilien und zuletzt evtl. Spieler verkauft werden, um den Schaden so gering wie möglich zu halten. Denn eines ist klar, lange sollten Sie sich nicht im Minus aufhalten!



Peripherie

Im BM 97 werden bestimmte Einrichtungen zum Erreichen maximaler Zuschauerzahlen benötigt, damit das Klima im Stadion gut ist und auch alle potentiell motivierten Zuschauer erscheinen. Sind diese Einrichtungen nicht vorhanden (z. B. bei 18.000 möglichen Zuschauern kein Parkhaus), so werden Zuschauer ausbleiben, und Ihnen geht Geld verloren. Die Einnahmen errechnen sich ausschließlich durch die Zuschauerzahl. Beispiel: Bei 30.000 Zuschauern würde eine Imbißbude DM 900 (3% von 30.000) umsetzen, ein Restaurant DM 4.500 (15% von 30.000). Anhand der folgenden Aufstellung können Sie ablesen, ab wann sich welche Einrichtung rechnet:

Imbißbude:
ab 10.000 Zuschauern, bei weiteren 5.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 280.000, Kosten monatl.: 2.500, Einnahmen: +3%

Parkhaus:
ab 15.000 Zuschauern, bei weiteren 10.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 1.100.000, Kosten monatl.: 4.000, Einnahmen: +5%

Verkehrsanbindung:
ab 25.000 Zuschauern, bei weiteren 12.000 Besuchern eine Stufe mehr Fix-Kosten: DM 2.000.000, Kosten monatl.: 2.000, Einnahmen: keine

Parkanlage:
ab 30.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.800.000, Kosten monatl.: 5.000, Einnahmen: keine

Clubhaus:
ab 25.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.000.000, Kosten monatl.: 8.000, Einnahmen: +3%

Restaurant:
ab 23.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.800.000, Kosten monatl.: 20.000, Einnahmen: +15%

Hotel:
ab 30.000 Zuschauern, Fix-Kosten: DM 1.700.000, Kosten monatl.: 10.000, Einnahmen: +5%

Fanshop:
nicht zwingend benötigt, steigert aber den Fanartikel-Absatz, Fix-Kosten: DM 350.000, Kosten monatl.: 2.600, Einnahmen: +2%



Wunderbare Geldvermehrung

Aktien sind eine gute und kalkulierbare Möglichkeit, das Kapital zu vermehren. Im BM 97 haben Aktien immer eine Tendenz und eine Tendenzdauer. Die Tendenz beschreibt den relativen Kursverlauf und die Tendenzdauer die Zeit, in der diese Tendenz verfolgt wird. Die Tendenzdauer variiert zwischen zwei und neun Wochen. Je weiter oben eine Aktie aufgelistet ist, desto länger dauern im Schnitt die Tendenzen an - die unteren Aktien sind da etwas risikoreicher. Speziell bei diesen lohnt es sich, den Berater einzuschalten, da dieser sowohl Tendenz als auch Tendenzdauer einschätzen kann. Zögern Sie aber nicht zu lange, den Berater hinzuzurufen, denn nach zwei Wochen läßt sich in der Regel die Tendenz einer Aktie schon so ablesen – entweder ist sie gestiegen oder gesunken. Wird der Berater direkt nach einem großen Kursgewinn oder -verlust kontaktiert, dann können sicherere Gewinne schneller eingefahren oder große Verluste vermieden werden. Zusätzlich können bei Aktien auch von der Tendenz unabhängige Schwankungen auftreten. Bei den risikoarmen (oberen) Aktien ist das in der Regel alle 100-400 Tage der Fall. Die unteren Aktien werden alle 10-22 Tage Opfer einer solchen Schwankung. Für den konservativen Anleger gibt es Festgeld-Fonds. Die Zinssätze der Festgeldfonds schwanken zwischen 4% und 9%, je nachdem, ob momentan eine Hochzinsphase im Gange ist oder nicht. Festgeldfonds lohnen sich erst für den finanziell gut ausgestatteten Manager, der einen Verein der Zweit- oder Bundesliga führt und nicht dringend auf schnelle Verfügbarkeit angewiesen ist.

Festgeld

Ausgabe durch	Wert	Zinssatz	Laufzeit
Schuldverschreibung	500.000 DM	7.2%	1 Jahre
Accitental Petrol	300.000 DM	7.2%	2 Jahre
Poweroption	600.000 DM	7.1%	3 Jahre
Accitental Petrol	900.000 DM	7.2%	4 Jahre
Moebius AG	1.000.000 DM	7.1%	5 Jahre
Fresunius	200.000 DM	7.1%	6 Jahre
Bundesobligation	1.000.000 DM	7.2%	7 Jahre
Accitental Petrol	700.000 DM	7.1%	8 Jahre
Moebius AG	300.000 DM	7.1%	9 Jahre
Schuldverschreibung	600.000 DM	7.2%	10 Jahre

Borussia Dortmund

Angebot Depot

Festgelder lohnen sich erst, wenn Sie in fortgeschrittenen Spielen über ausreichende Einkünfte verfügen.

Immobilien und Vater Staat

Alle anderen Manager sollten das Geld lieber in Aktien, den Stadionausbau oder Immobilien investieren. Letztere sind auch immer eine gute Investition für die betuchteren Manager. Zum einen erhalten Sie einen bestimmten Mietzins, zum anderen steigt der Wert der Immobilie (siehe Kasten). Zusätzlich können Sie 10% des Immobilienkaufpreises in Ihrer Steuererklärung geltend machen – sprich abschreiben. Der Nachteil der Immobilien sind die Renovierungskosten. Bis auf die Eigentumswohnung muß jedes Gebäude in gewissen Abständen renoviert werden – eine sehr kostspielige Angelegenheit. Eine weitere Möglichkeit, Geld zu sparen, ist die der Steuerhinterziehung. Am Ende des Jahres steht diese Option zur Wahl. Die Chance, bei der Steu-



Der Rasenzustand Ihres Stadions sollte immer möglichst die Stufe „sehr gut" erreichen, das erspart langwierige Verletzungen.



Ein voll ausgebautes Stadion ist fast so wichtig wie ein gutes Team. Setzen Sie auf Parkdecks!



Ein vorbildlicher Stadionzustand verhindert Zuschauerausschreitungen, also investieren!

Immobilien

Um mit Immobilien Geld machen zu können, müssen Sie natürlich auch informiert sein, wieviel an Einnahmen zu erwarten ist. In der folgenden Tabelle sind alle Immobilien mit den zugehörigen Werten aufgelistet. Die Immobilienwerte sind ca.-Zahlen, ebenso die sich daraus errechnenden Mieterträge. Wichtige Zusatzinformation: Die Eigentumswohnung benötigt keine Renovierung!

Wohnung:
Wertsteigerung: +1,5%/Jahr
Wert ca. DM 100.000
Gewinn: 1500,-/Jahr



Reihenhaus:
Wertsteigerung: +1,8%/Jahr
Wert ca. DM 200.000
Gewinn: 3600,-/Jahr



Einfamilienhaus:
Wertsteigerung: +2,1%/Jahr
Wert ca. DM 400.000
Gewinn: 8.400,-/Jahr



Villa:
Wertsteigerung: +2,4%/Jahr
Wert ca. DM 800.000
Gewinn: 19.200,-/Jahr



Mietshaus:
Wertsteigerung: +2,7%/Jahr
Wert ca. DM 1.600.000
Gewinn: 43.200,-/Jahr



Bürogebäude:
Wertsteigerung: +3,0%/Jahr
Wert ca. DM 3.200.000
Gewinn: 96.000,-/Jahr

erhinterziehung erwischt zu werden, liegt bei 30%. Schaffen Sie den Weg am Fiskus vorbei, so sparen Sie sich zwischen 10% und 40% der zu zahlenden Steuern. Wird der Schwindel jedoch aufgedeckt, zahlen Sie eine Strafe in der Größenordnung von DM 100.000,- bis DM 300.000,-, und zusätzlich sinkt Ihr Ansehen bei den Banken, den Werbepartnern und in der Öffentlichkeit. Daher sollte diese Entscheidung immer gut überlegt sein. Besonders Teams, die gerade abgestiegen sind und sich einen finanziellen Vorteil von dieser Aktion erhoffen, sind doppelt gestraft, wenn sie von Vater Staat belangt werden. Nicht nur, daß die Strafe zu zahlen ist, es wird auch sicher schwer werden, an lukrative Werbeangebote zu kommen, wenn der Ruf erst ruiniert ist. Die Rückkehr in die ehemalige Liga ist dann nur schwer möglich. Für erfolgreiche Teams wurde der Fanartikelmarkt erschaffen. Achten Sie aber darauf, daß Sie ohne Fanshop kaum eine Chance haben, mit Fanartikeln Geld zu machen. Pro gebautem Fanshop erhöht sich die Chance auf Gewinn um 5% bis 12%. Da die Fanartikel zwischen sechs und neun Wochen im Verkauf stehen, zählen natürlich auch nur die Ergebnisse der entsprechenden Spiele bei den Fans. Je mehr Siege Sie in dieser Zeit einfahren, desto besser läuft das Geschäft. Mehr als drei bis vier Fanshops brauchen Sie allerdings nicht zu bauen, selbst wenn Sie ein Spitzenteam führen.

Im Stadion wird verdient!

Das Stadion eines Teams ist das „A" und „O". Im Stadion wird das Geld verdient, was dann für bessere Spieler und Einrichtungen ausgegeben werden kann. Darum ist es immer im Sinne des Managers, das Stadion für die Zuschauer attraktiv zu ge-



Mit Hilfe der Stadionanalyse sollten Sie Ihre Erweiterungen planen. Niemals mehr als drei Bauten gleichzeitig angehen.



Folgende Faustregel können Sie anwenden: Erste Liga: maximal vier Ärzte; zweite Liga: maximal zwei, sonst maximal einen.

Mehr als ein Gimmick: der Toto-Tip. Aufgrund der Analyseangebote des BM 97 können Sie ab DM 1.000 Einsatz kräftig absahnen.

stalten. Je nach Liga werden unterschiedlich viele Plätze benötigt (siehe Kasten). Wichtig ist aber nicht nur die Sitzplatzanzahl, sondern auch die Verteilung. Sitzplätze sind natürlich angenehmer als die rauhen Stehplätze, dafür entsteht auf den Stehplatzrängen einiges mehr an Stimmung. Diese wirkt sich positiv auf die Moral der Mannschaft aus. Doch wo der Vorteil, da auch der Nachteil. Denn die lautstarken Südkurvenfans haben auch ein höheres Krawall-Potential. Wer also nur Stehplätze hat, der sollte das Sicherheitsniveau seines Stadions weit oben ansiedeln, ansonsten sinkt der Wiedererkennungswert drastisch. Ab der Stufe „sehr gut" sind Ausschreitungen ausgeschlossen. Auch sollte auf die Gruppierung von Plätzen verzichtet werden, denn sobald die Größe eines Blocks mehr als 50% von dem danebenliegenden abweicht, gibt´s Unruhe unter den Zuschauern. Homogenes Bauen ist also angesagt. Die letzte Instanz der Platzverteilung ist die Überdachung. Überdachte Plätze werden auch bei Regen und schlechtem Wetter gleichbleibend besucht, während freistehende Blocks mit bis zu 40% weniger Zuschauern leben müssen. Der kluge Manager läßt auch die Möglichkeit nicht aus, mit Peripherie Geld zu verdienen. Zum einen müssen manche Einrichtungen ab bestimmten Zuschauerzahlen vorhanden sein, zum anderen rollt der Rubel im Restaurant auch schon bei 15.000 Zuschauern (Pflicht ab 23.000). Neben dem gewonnenen Geld profitiert auch das Stadion-Image von den weiteren Einrichtungen. Die Fans danken Ihnen den Bau mit kontinuierlicher Anwesenheit, die Werbepartner mit besseren Angeboten. Letztere achten immer sehr stark auf den Zustand des Stadions. Hierbei ist zu beachten, daß sich Peripherie in den unteren Ligen stärker als in den oberen auswirkt. Die letzte Möglichkeit, durch das Stadion Zuschauer anzulocken, sind die internen Ausbauten. Flutlichtmasten und große Anzeigetafeln sorgen dafür, daß auch Freitagsspiele, die ja bekanntlich abends beginnen, gut besucht sind. Die Stadionsicherheit senkt mit jedem Schritt nach oben die Gefahr der Hooligans. Diese machen sich besonders oft bemerkbar, wenn das Stadion nur eine Auslastung von unter 75% hat. Der Rasenzustand und die Rasenheizung haben Auswirkungen auf den Spielverlauf. Sieht der Rasen wie ein Kartoffelacker aus, so erhöht sich das Verletzungsrisiko enorm. Die Rasenheizung beflügelt die Techniker in Ihrem und leider auch im gegnerischen Team. Generell kann davon ausgegangen werden, daß ein gut ausgebautes Stadion immer Positives mit sich zieht. Besonders die Werbepartner legen Wert auf das Stadion und werden Sie entsprechend Ihrer Ausrüstung entlohnen.

Tic Tac Toor

Doch leider ist das Stadion nicht der einzige Punkt zum Glück, denn immerhin wird hier ein Fußballverein gemanagt. So sollten Sie kontinuierlich ein Auge auf Ihren Kader werfen. Kranken Spielern hilft der Arzt – bei schweren Verletzungen, die in seinen Bereich fallen, wird bis zu 50% schnel-

Teamkabine

Schaffen Sie es regelmäßig, die Motivation Ihres Teams in der Halbzeitpause nach oben schnellen zu lassen? Nein, dann werfen Sie mal einen Blick auf die Möglichkeiten. Die Drohungen auf der linken Seite (Sondertraining) lassen die Moral kurzfristig nach oben schnellen, lohnen daher besonders kurz vor dem Ablauf der Zeit, da dann die Spielermotivation nach oben schnellt und nicht wieder abfallen kann. Bis zu drei Drohungen wirken sich positiv aus, danach geht's rapide bergab! Die Wirkung der Drohungen läßt nach, wenn Sie oft Gebrauch davon machen. Über einen Zeitraum von vier Spielen merkt sich der Computer Ihre Teamkabinensprüche, und diese verlieren dann an Intensität, wenn Sie immer und immer die gleichen benutzen. Manchmal lohnt es sich auch, gar nichts zu machen. Stürzt die Motivation in den roten Bereich ab, so hilft auf jeden Fall die Prämie. Diese steigert die Motivation erst um 1%, dann um 2%, 3%, 4% und schließlich pro Klick um weitere 5% - maximal aber auf +50%. Der „Wir werden siegen"-Button kann zweimal mit positivem Erfolg genutzt werden, danach wird die Aussage entweder ignoriert oder sogar negativ gewertet werden. „Wichtiges Spiel" sollte auch nur einmal pro Spiel verwendet werden, da Ihnen keiner mehr glaubt, wenn Sie jedesmal dasselbe predigen. Alle anderen Buttons sollten Sie gemäßigt und mit stetiger Abwechslung einsetzen.



Achten Sie bei Interviews darauf, daß Sie bei allen Herren in etwa gleich gut angesehen sind.

Stadion

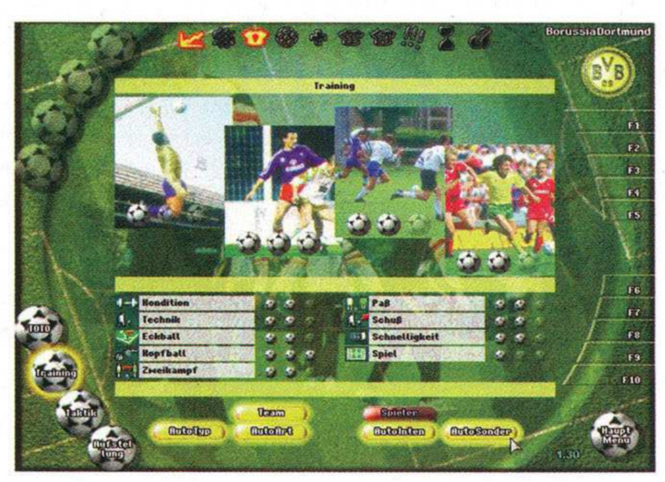
Um dem Zuschaueraufkommen gerecht werden zu können, hier eine Aufstellung der etwaigen Zuschauerzahlen in den entsprechenden Ligen. Die Werte gelten für einen durchschnittlichen Club auf einem mittleren Tabellenplatz mit den angegebenen Eintrittspreisen, welche als Richtwerte zu sehen sind. Das bedeutet, daß mit keinen Abzügen bei den Zuschauerzahlen aufgrund eines zu hohen Eintrittspreises zu rechnen ist.

Bundesliga: 26.000 bei DM 20,-
Regionalliga: 5.400 bei DM 16,-
Zweite Liga: 14.000 bei DM 18,-
Oberliga: 2.700 bei DM 14,-

Superklick

Wer sich nicht immer die kompletten Auslosungen anschauen möchte (DFB-Pokal, UEFA-Cup usw.), der kann von der folgenden Möglichkeit Gebrauch machen - dem Superklick. Um eines dieser ansonsten unüberwindbaren Hindernisse hinter sich zu lassen, müssen Sie lediglich den rechten Mausknopf drücken, loslassen und sofort wieder drücken. Mit dieser Kombination lassen sich auch weitere langwierige Passagen unterbrechen.

ler geheilt. Große und professionelle Teams haben daher immer mindestens zwei Mediziner unterschiedlicher Bereiche an Bord. Der Masseur sorgt für die Kondition Ihres Teams, und die Trainer machen aus Ihren Spielern wahre Wunderknaben – wenn das Training stimmt. Im Training können entweder Schwächen des Teams ausgemerzt oder Stärken herausgearbeitet werden. Wichtig: Konzentrieren Sie sich auf eine der beiden Versionen, da beides nie gleichzeitig zu schaffen ist. Für spezialisierte Teams ist der Taktikbildschirm besonders interessant. Hier kann ganz gezielt die Stärke des Teams eingesetzt werden. Ein technisch versiertes Team wird immer hoch spielen, die Paßprofis wählen die flache Variante. Die Konditionsteams werden auf Fore-Checking setzen, alle anderen auf das Zeitspiel. Letztere Möglichkeit schwächt das Spiel gegen Ende ab, so daß sich weniger Torchancen für beide Seiten ergeben, aber dafür wegen Verzögerung gelbe Karten winken. Für die ganz abgebrühten Manager wurde der „Wichtig"-Button implementiert. Jeder Strich wirkt sich hier mit 5% mehr Einsatz aus. Das hat zur Folge, daß die gelben und roten Karten nur so fallen und Schwalben nur schwer möglich sind. Spielen Sie also mit Schwalben, muß der Button aus sein, ansonsten hat sich eine Einstellung mit fünf bis sechs „Strichen" bewährt. Die letzte Motivationsmöglichkeit ist die der Prämie. 5% pro DM 1.000, steigt die Mannschaftsmotivation, maximal 100%. Das ist eine teure Sache, die sich aber speziell bei UEFA-Cup-Spielen



Beim Mannschaftstraining sollten Sie auf Ausgewogenheit achten. Vor schweren Spielen wird Konditions- und Zweikampfschulung betrieben.

sehr lohnt. Doch vergessen Sie nicht: Auch der Gegner kennt diese Möglichkeit...

Vitamine und Verträge

Kurz vor dem Spiel liegt es an Ihnen, die passenden Spieler aufzustellen. Eventuell entscheiden Sie sich ja noch kurzfristig für einen Aufenthalt im Trainingslager, am besten direkt zu Saisonbeginn, am Ende der Winterpause und rund zehn Spiele vor Saisonende. Die Auswirkungen eines Trainingslagers sind bei den Spielern altersabhängig. Ab einem Alter von 30 Jahren sinkt der Effektivitäts-Wert des Trainingslagers pro Jahr um 10%. Eine Tendenzverbesserung tritt jedoch bei jedem Spieler ein, egal wie alt er ist. Ebenso kommt es oft zu Trainingslager-Nachwirkungen, die sich erst Wochen nach dem Aufenthalt zeigen. Möglich, daß ein Spieler es erst Wochen danach schafft, seine Form oder Technik zu verbessern. Ab einer Teamstärke von 84 Punkten wird es allerdings schwer, durch Trainingslager noch etwas rauszuholen. Klar, daß es völlig nutzlos ist, einen Spieler hochzuziehen, um ihn dann bei der nächsten Vertragsverhandlung zu verlieren. Lassen Sie deshalb nie (!) den Vertrag eines Spielers auslaufen. Dann haben Sie die schlechte Position, jedes erdenkliche Gehalt zahlen zu müssen, ansonsten ist Ihr Star-Kicker weg, und Sie sehen keine Mark. Bosman läßt grüßen! In diesem Fall lohnt sich die Automatik, welche die Verträge auf Wunsch von alleine erneuert. Dadurch sparen Sie sich die ständige Kontrolle dieses Punktes. Wer allerdings selber festsetzen will, was die Spieler an Gehältern nach Hause tragen, der muß die Verhandlungen eigenständig führen. Hier heißt es: Handeln Sie prämienorientiert und set-

Verletzungen

Keine Saison vergeht, ohne daß die Spieler das Vereinslazarett füllen. Hier eine Übersicht, wie lange eine Verletzung im Schnitt anhält und was alles auf Sie zukommen kann. Und zur Vorsorge noch ein kleiner Tip: Die Verletzungsdauer wird um 50% verringert, wenn die Art der Verletzung in den Bereich eines eingestellten Arztes fällt!

Verletzung	Ausfall
Erkältung	1 Woche *
Grippe	1 Woche *
Leichte Zerrung	1 Woche *
Private Probleme	1 Woche *
Schürfwunde am Bein	1 Woche *
Rückenschmerzen	1 Woche *
Gelbsucht	3 Wochen
Windpocken	2 Wochen
Fischvergiftung	3 Wochen
Zwerchfellentzündung	2 Wochen
Platzwunde an Kopf	1 Woche
Bluterguß am Knie	1 Woche
Nasenbeinbruch	1 Woche
Prellung am Knie	1 Woche
Rißwunde am Bein	2 Wochen
Sehnenzerrung	3 Wochen

Verletzung	Ausfall
Oberschenkelzerrung	3 Wochen
Prellung des Knöchels	2 Wochen
Stauchung des Fußgelenkes	3 Wochen
Sprunggelenkprellung	3 Wochen
Bänderdehnung	4 Wochen
Bauchmuskelzerrung	2 Wochen
Außenbandanriß	6 Wochen
Schienbeinbruch	13 Wochen
Muskelfaserriß	13 Wochen
Meniskusverletzung	8 Wochen
Innenbandabriß	14 Wochen
Wadenbeinbruch	18 Wochen
Kapselriß	20 Wochen
Leistenbruch	22 Wochen
Kreuzbandabriß	24 Wochen

** kann spielen, ist aber nicht fit*

zen Sie das Grundgehalt niedrig an. Die Spielerleistung steigt um 5%, wenn mehr als 20% seines Gesamtgehaltes aus Prämien besteht, und wenn Sie die Verträge früh genug erneuern, sind die Spieler auch mit weniger Grundsold zufrieden. Sollten Sie in Level 7 spielen, so werden Ihnen bei nicht prämienorientierter Vertragsbauweise sogar Managerpunkte in der Highscore-Liste abgezogen.

Der erfolgreiche Kick

Wie bereits ein alt-österreichischer Fußball-Weiser richtig anmerkte: Entscheidend is' auf'm Platz. Daher noch ein paar Worte zur richtigen Aufstellung. Natürlich sollte ein Rechtsfüßer auch rechts spielen und umgekehrt. Daß Sie jeden Spieler gemäß seinen Fähigkeiten einsetzen müssen, ist ebenfalls eine Platitüde. Wie viele Kicker brauchen Sie aber, und welches System soll gespielt werden? Bei unseren langen Testspielen hat sich gezeigt, daß drei Abwehrspieler grundsätzlich reichen, wenn Sie entsprechend stark sind. Daraus ergeben sich die optimalen Aufstellungen 3-5-2 oder 3-4-3. Spielen Sie gegen starke Teams, setzen Sie fünf Mittelfeld-Akteure ein, wovon zwei ausschließlich defensive Aufgaben vor der Abwehr erledigen. Besetzen Sie bei jeder Aufstellung auf jeden Fall die Außenbahnen, da nur so Flügelspiel ermöglicht wird. Alle eingesetzten Spieler sollten außerdem den Erschöpfungswert von 60 möglichst nicht überschreiten. Wenn Sie eine der empfohlenen Formationen wählen, ergibt sich automatisch eine Mittel-Achse. Die Position des Abwehrspielers vor dem Torwart und des zentralen Mittelfeld-Kickers sollten Ihre stärksten Spieler einnehmen. Bei Stürmern entscheidet vor allem der Technik-Wert über die Torjäger-Qualitäten, der Konditionswert spielt eine wachsende Rolle, wenn Sie mit nur zwei Angreifern spielen. Ein Top-Team sollte über maximal 20 Spieler verfügen, bei unseren Aufstellungen setzt sich der Kader aus fünf Abwehrleuten, neun Mittelfeldspielern, vier Stürmern und zwei Torhütern zusammen. Wechseln Sie Ihre Aufstellung möglichst selten und lassen Sie Ihre Kicker möglichst immer auf denselben Positionen spielen, da dadurch ein gutes Zusammenspiel erreicht wird. Nutzen Sie bei absehbaren Siegen auf jeden Fall das gesamte Auswechsel-Potential, so steigt der Moralwert vieler Spieler. Kontrollieren Sie nach dem Herumgeschiebe Ihrer Kicker mit dem Raumdeckung-Button auf jeden Fall, ob Sie das Spielfeld optimal abgedeckt haben. Besonders im Abwehrbereich dürfen sich keine Lücken ergeben.

Hop oder Top

Ob Sie nach Saisonende bei Ihrem bisherigen Verein bleiben dürfen, das entscheiden Sie im BM 97 leider nicht mehr selber. Hier kommt es neben den üblichen Leistungen wie Tabellenplatz, Teamstärke, Stadionauslastung und -ausbau darauf an, daß Sie mindestens einmal pro Saison ein Trainingslager besucht haben. Dies steigert Ihren Erfolgs-Wert um bis zu 15%! Bis zu einem Kontostand von DM 1.000.000,- wird Ihnen eine positive Bilanz angerechnet, darüber hinaus verschenken Sie Punkte, wenn das Geld flüssig ist. Deshalb gegen Ende der Saision Immobilien kaufen (wir denken an die Abschreibung), in Aktien investieren oder Festgeldkonten eröffnen. Gute Noten bekommt auch, wer sein Team in der Halbzeitpause immer gut motivieren konnte – plus 10%. Letzter wichtiger Punkt ist der der erfolgsabhängigen Prämienzahlungen in der Vertragsbauweise. Dies stimmt die Aufsichtsräte der Clubs immer sehr froh und sichert vielleicht auch Ihren Arbeitsplatz. Der Bundesliga Manager 97 ist schon eine harte Nuß. Um so mehr möchten wir uns an dieser Stelle noch einmal bei Werner Krahe bedanken, der durch seine freundliche Unterstützung und nicht zuletzt durch das Ausplaudern einiger Programm-Interna die Tiefe unseres Tips und Tricks-Leitfadens deutlich steigern konnte.

André Geller

Werbepartner

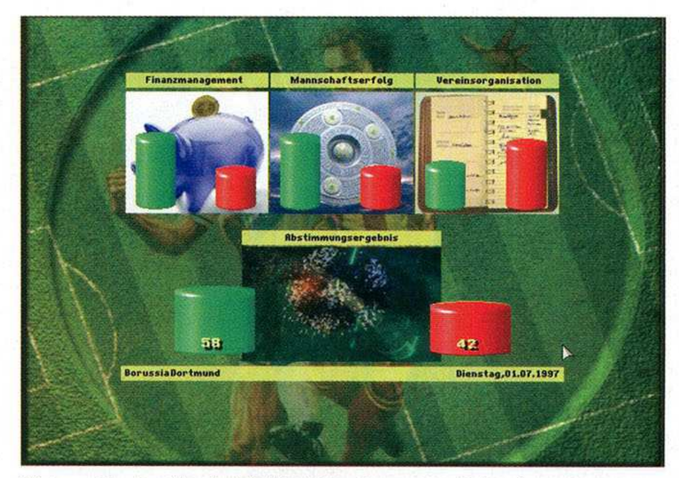
Damit Sie wissen, was Sie von den eingetroffenen Werbe-Angeboten zu halten haben, folgt jetzt die Hierarchie der finanzkräftigsten Werbefirmen von oben nach unten. Verfügen Sie über ein starkes Team, dessen Aufstieg wahrscheinlich ist, setzen Sie auf kurzfristige Verträge, bei schwachen Teams empfehlen sich langfristige Bindungen.

Fernsehwerbung:



Banden-/Trikotwerbung:





Nutzen Sie den Ergebnisbildschirm der ersten Jahreshauptversammlung zur Vereins-Roßkur. Mangelnde Vereinsorganisation weist z. B. auf Personaldefizite und falsche Vertragsregelungen hin.



So ist es richtig: Ein niedriges Grundgehalt und eine ordentliche Prämienstaffelung der Verträge bringen Pluspunkte bei der Jahresabrechnung.

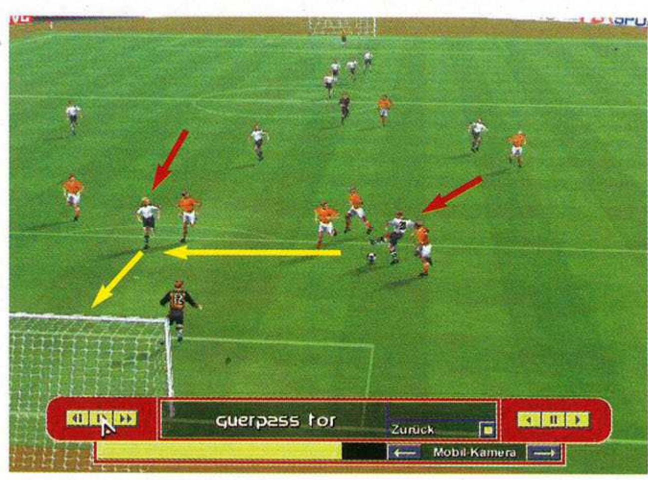


Völlig daneben: Vertragsangebote ohne Prämien erfordern immer ein viel zu hohes Grundgehalt und geben Punktabzüge.

Allgemeine Spieltips

FIFA '98

Auf zur WM nach Frankreich! Nachdem die Gruppen nun ausgelost wurden, können Sie in FIFA 98 die Qualifikation samt Endturnier nachspielen oder sich in einer Liga Ihrer Wahl um die Meisterschaft balgen.



Mannschaftsdienlichkeit gilt auch bei FIFA 98: Den Querpaß wird der Mittelstürmer „eintüten".

Der Einstieg:

1. Die Steuerung wurde komplett umgekrempelt, und deshalb sollten Sie alle neuen Funktionen auf dem Trainingsplatz üben, bevor Sie sich an ein Spiel wagen. Wählen Sie ein Trainingsspiel, in dem Sie nur einen Stürmer und keinen Abwehrspieler aufbieten (Torhüter aber beide an), um allein auf dem Feld Tricks und Schüsse zu üben.



2. Der nächste Schritt sollte ein kleines Trainingsspiel zwischen drei oder vier Abwehrspielern gegenüber vier oder fünf Stürmern (Ihr Team!) sein, um mit viel Raum auf dem Platz das Paßspiel zu trainieren.
3. Nun geht es in die Halle: Üben Sie in der Halle das Zusammenspiel Ihres Teams. Sie werden sich wundern, wieviel Platz Sie nachher im Freien haben und wieviel besser Sie kombinieren können.
4. Als blutiger Anfänger sollten Sie den einfachsten Schwierigkeitsgrad wählen und mit einem starken Team wie Deutschland, Italien, AC Milan oder Bayern München dem Anpfiff entgegenfiebern.
5. Haben Sie bereits eine Weile trainiert und sind dazu noch ein alter FIFA 97-Veteran, springen Sie ruhig sofort zur Profi-Stufe. Lassen Sie die Computerunterstützung für Querpässe und Schußsteuerung (Steuerung 1) aber noch angeschaltet.

Im Spiel

1. Mit Taste X auf dem Side-Winder Pad bzw. Q auf der Tastatur begehen Sie böse Fouls. Jetzt, da Sie es wissen, können Sie die Taste schnell wieder vergessen. Fast immer wird ein solches Vorgehen mit Rot bestraft (es sei denn, Sie haben die Foulahnung des Schiris ausgeschaltet).
2. Wählen Sie als Neuling eine 4-4-2-Taktik mit Libero. Stellen Sie Ihre Spieler nicht zu weit nach vorne, um nicht in Konter zu laufen. Mehr zu den verschiedenen Taktiken finden Sie weiter unten!
3. Versuchen Sie, mit vielen Querpässen zu Beginn das Spiel zu beruhigen, bevor Sie durch gezielte lange Bälle Ihre Stürmer einsetzen.
4. Achten Sie des öfteren im Team-Management-Menü auf die Ermüdungswerte Ihrer Spieler. Jeder Spieler, dessen Wert über 65 liegt, sollte ersetzt werden.
5. Mit schnellen Drehungen provozieren Sie Fouls und vermeiden zudem einen Ballverlust.

Offensive/Defensive

1. Für FIFA 98 gilt der alte O. Rehagel-Grundsatz: Die kontrollierte Offensive ist die beste Verteidigung. Je weniger Sie die Abwehr beanspruchen, desto weniger Gefahr besteht, ein Tor zu kassieren.
2. Nutzen Sie zum Erobern des Balles die Stocher-Taste C (MS SideWinder-Pad). Sie riskieren keine Karte und haben große Chancen auf einen Ballgewinn.
3. Laufen Sie gegnerischen Angreifern niemals mit Ihren Abwehrspielern hinterher. Schalten Sie lieber auf einen näher am eigenen Torwart postierten Kameraden um. Erstens ist der frontale Abwehrversuch immer der erfolgreichere, und zweitens bringt der Computer Ihre Abwehr meistens schneller wieder in Ordnung, als Sie das könnten.
4. Segelt eine Flanke in Ihren Strafraum, klären Sie per Kopfball mit der Schuß-Taste, wenn Ihr Verteidiger einen festen Stand hat. Sollte sich letzterer noch bewegen, wenn der Ball bereits in unmittelbarer Nähe ist, lassen Sie den Stürmer die Kugel zunächst annehmen und stochern Sie dann nach.
5. Versuchen Sie in der Abwehr niemals herumzuspielen. Verfolgen Sie strikt die Devise „Weg mit der Murmel"!
6. Im Angriff lohnen sich Schüsse aus der zweiten Reihe kaum. Frühestens ab der 16 Meter-Grenze lohnen sich angeschnittene Schlenzer in die lange Torecke.
7. Nutzen Sie die Paßfunktion in den freien Raum (doppelt B), um Ihre Außen auf die Reise zu schicken. 70% aller Tore werden über die Flügel vorbereitet.
8. Führen Sie erst einmal, knallt der Computergegner ab der zweiten Halbzeit aus allen Lagen auf das Tor. Lassen Sie Ihren Keeper in Ruhe diese Eier abfangen.
9. Hüten Sie sich davor, zu viele Offensivkräfte aufzustellen (ein 2-4-4-System beispiels-

Legende: gelber Pfeil → = Ballweg, roter Pfeil → = Laufweg

weise), sonst fangen Sie sich gefährliche Konter ein. Mindestens drei Verteidiger sollten nach hinten absichern.

Hacke, Spitze, eins, zwei, drei – die Tricks!



Da hebt der italienische Stürmer ab. Schwalben werden so gut wie nicht geahndet, bringen andererseits aber auch keine Frei- oder Strafstöße ein. Der Ball ist auf jeden Fall weg.

Noch nie waren die Tricks so schön anzusehen und dabei so realistisch wie bei FIFA 98. Wir erklären die Zaubereien anhand des SideWinder Gamepads und der Tastatur (in Klammern). Allgemein kommt es bei jedem Trick auf das Timing an. Der ideale Zeitpunkt für ein Kabinettstückchen liegt kurz vor der Attacke des Gegenspielers. Üben!

1. Mit Button L (Links) und C (Strg+D) vollführen Sie einen Stop & Go-Trick. Im Zweikampf haben Sie mit dieser Variante großen Erfolg, schlagen Sie danach zur Sicherheit noch einen Haken.
2. L und B (Strg+S) läßt den Ball unter der Sohle herrollen. Auf dieses Manöver sollten Sie gegen zweikampfstarke Gegner jedoch besser verzichten, da es sehr riskant ist.
3. L und A (Strg+A) ist ein Manöver nur für die Galerie. Sie befördern den Ball mit der Hacke über den eigenen Kopf. Gegen schwache Teams (z. B. Antigua) glänzen Sie vor den Zuschauern, gegen die erste und zweite internationale Klasse jedoch sind Sie damit im Zweikampf recht chancenlos.
4. L und Y (Strg+W) ist der wohl beste und erfolgreichste Special Move. Sie drehen sich auf dem Ball und nehmen ihn mit dem anderen Fuß mit. Im Spiel bietet er die beste Möglichkeit, im Zweikampf den Gegner zu vernatzen. Einen Nachteil hat der Trick jedoch: Sie können ihn nicht aus dem Sprint heraus ausführen, da Taste Y (W) ohne Hinzunahme von L bzw. Strg als Sprinttaste konfiguriert ist.
5. Übersteiger führen Sie mit L und Z (Strg+E) aus, die Chancen sind jedoch nicht hoch, da Sie damit keinen Richtungswechsel vollführen. Dieser einfache Trick sollte als Notlösung dienen, wenn Sie zu mehr keine Zeit haben.
6. L und X (Strg+Q) läßt den aktiven Spieler einen Richtungswechsel vollführen, ist jedoch ebenfalls kaum nützlich im Zweikampf.
7. Ganz wichtig ist auch die Taste X. Damit geben Sie den Ball an einen vom Computer gesteuerten Spieler ab, während Sie „Ihren“ Spieler in Position bringen können. Mit den üblichen Tasten können Sie dann dem Spieler „befehlen“, an Sie abzuspielen bzw. aufs Tor zu schießen.
8. Mit einem Doppelklick der Taste Z führen Sie eine Schwalbe aus. Der Schiri fällt jedoch (fast) nie darauf herein.
9. Doppelt C aktiviert den Heber als Torschuß. Nicht schlecht, wenn Ihre Entfernung zum Tor etwa 9 bis 14 Meter beträgt.

Der Zweikampf

1. Um dem Gegner die Hacken zu zeigen, benötigen Sie nicht nur die oben aufgeführten Tricks, sondern auch die Sprinttaste. Obwohl im Handbuch von ihrer Benutzung abgeraten wird (aufgrund der Ermüdung der Spieler), ist sie ein probates Mittel, um eine Abwehr zu überlaufen oder einen hartnäckigen Außenverteidiger (bzw. Außenstürmer) abzuhängen bzw. „abzulaufen“. Zwar ist in der Tat die Ermüdung der Spieler sehr hoch, doch es gibt ja Ersatzspieler.
2. Erwarten Sie die gegnerische Stürmerschar, sollten Sie auf keinen Fall die Taste X (Q) benutzen, wenn Sie nicht mit einer roten Karte gehandicapt werden wollen.
3. Die wichtigste Taste im Zweikampf ist die Stocher-Taste C (D). Mit ihr können Sie eine Art Forechecking spielen. Greifen Sie weit vorne mit Taste C den ballführenden Spieler, um den Gegner in seiner Hälfte einzuschnüren. Gegen sehr starke Teams ist diese Taste der beste Freund des Abwehrchefs. Das Grätschen (Taste A) ist gut gegen schwache Teams geeignet, um den Ball zu erobern.
4. Taste Z schubst den Gegner, was gerade bei Kopfballversuchen hilfreich sein kann, wenn der Schiri ein Auge zudrückt.
5. Geht ein Stürmer allein auf Ihr Tor zu und Sie wetzen ihm hinterher, ist oftmals nur noch eine Notbremse möglich. Führen Sie diese unbedingt mit Taste A aus, dann gibt es meistens nur gelb, während Taste X immer unter die Dusche führt.

Standardsituationen

Ecke:

Ecken sind bei FIFA 98 wesentlich schwerer zum Erfolg zu bringen als bei FIFA 97, wo man noch den Ball leicht direkt ins Tor drehen konnte.

1. Es bietet sich an, einen Spieler auf den kurzen Pfosten zu beordern (Höhe Fünfmeterraum). Spielen Sie ihn an, indem Sie den Ball leicht vom Tor wegdrehen, und schießen (oder köpfen) Sie dann mit einem One-Timer aufs Tor. Die Chance, einen Treffer zu erzielen, ist immens hoch, höher, als wenn Sie eine Flanke weit in den Strafraum schlagen.
2. Ebenfalls sehr erfolgreich kann die Variante „Kurze Ecke“ sein: Stellen Sie einen Spieler zum Eckenschützen und spielen Sie ihn an. Er sollte dann eine Flanke hereinschlagen.
3. Als Abwehrspieler stellen Sie sich unbedingt an den kurzen Pfosten, wenn dort nicht schon ein computergesteuerter Spieler steht. Steht dort schon ein Spieler, gehen Sie an den langen Pfosten. Schon so mancher Kopfball aufs Tor konnte durch einen Spieler am Pfosten geklärt werden.



Schlagen Sie die Ecken auf den kurzen Pfosten an den Fünfmeterraum.

Elfmeter:



Elfmeter sind – wie in der Realität – vom Glück abhängig.

1. Nutzen Sie die Übungsfunktion im Trainingsmenü.
2. Schießen Sie besser flach.
3. Probieren Sie aus, wie lange Sie das Joypad in eine Richtung drücken müssen, damit der Ball knapp neben dem Pfosten einschlägt.

Legende: gelber Pfeil → = Ballweg, roter Pfeil → = Laufweg

4. Eine Torwartparade leiten Sie mit „A“ und Richtungstaste ein.

Einwürfe:



Ein Bug in FIFA 98: Ab und an können Sie neben dem Torwart einwerfen.

1. Stellen Sie bei Einwürfen in der gegnerischen Hälfte einen Spieler auf die Außenbahn in den Rücken der Gegner. Werfen Sie ihn an, ohne daß er Ihnen weit entgegenkommt (Taste nur kurz drücken). Er kann den Ball annehmen und eine gefährliche Flanke in den 16er schlagen.
2. Lassen Sie einen Spieler direkt zu Ihnen laufen. Dieser hat dann aufgrund der Abstandsregel etwas länger Zeit, den Ball anzunehmen.

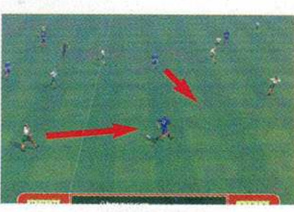
Freistoß:

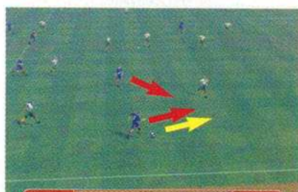


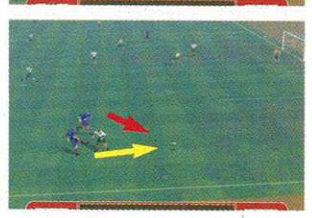
So sollten Sie es nicht machen. Ein solcher Versuch landet fast immer in den Armen des Torwarts. Besser machen Sie es, wenn Sie versuchen, den Ball über die Mauer zu schlenzen.

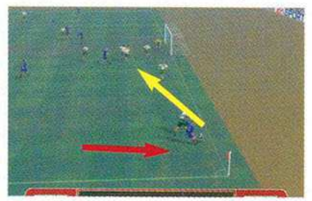
1. Direkt aufs Tor zu schießen ist sehr schwer, am ehesten haben Sie Erfolg mit einem geschlenzten Ball auf die kurze Ecke, der sich zunächst zum Torwart hin und dann wegdreht. Schwer zu glauben, aber wahr.
2. Es gibt jedoch auch schöne indirekte Arten, ein Tor zu erzielen. Stellen Sie einen Spieler quer zur Mauer und spielen ihn an. Er kann dann – je nach Situation – draufhalten oder aber zurückspielen.
3. Stellen Sie sich als Abwehrspieler nie in die Freistoßmauer, es sei denn, die Entfernung beträgt weniger als 20 Meter. Dann brauchen Sie jeden Mann in der Mauer. Ansonsten decken Sie lieber einen freistehenden Stürmer.

Flanken:









Ein perfekter Angriff: Über die Außenpositionen werden Räume geschaffen, um auf den kurzen Pfosten einen todbringenden Paß zu spielen, den Ihr Stürmer „nur“ noch verwandeln muß.

Flanken sind in FIFA 98 so effektiv, daß wir sie hier als Standardsituationen einstufen. Sehr gefährlich sind die Flanken von rechts außen (nahe der Toraus-linie), wenn sie vom Torwart weg in Richtung Elfmeterpunkt geschlagen werden. Noch weitaus effektiver sind jedoch Flanken, die von außen zwischen 20



Spielen Sie (1) Flanken in die Höhe des 5-Meter-Raumes. Der hereinlaufende Spieler (2) kann dann entweder schießen oder in die Mitte zu Spieler Nummer 3 passen.

und 30 Metern vor dem Tor kurz in den Strafraum (Elfmeterpunkt anvisieren) geschlagen werden. Kommt hier der Ball an einen Ihrer Stürmer, ist er beinahe schon im Tor. Ziehen Sie die Flanken immer vom Torwart weg, denn ansonsten ist der Ball eine sichere Beute für den Schlußmann.

Das optimale Team: Mit Deutschland zum Titel!

1. Mit dem deutschen Team kann man in jeder Schwierigkeitsstufe jeden Gegner schlagen, doch es gibt durchaus noch einiges zu verbessern bei Bertis Buben, damit die Brasilianer sie nicht als Slalomstangen benutzen. Schmeißen Sie Marco Bode getrost aus dem Team, auch Eilts kann weg. Ergänzen Sie den Kader um Pflipsen, Riedle und Dundee.
2. Benötigen Sie einen Feuerwehrmann für alle Fälle, sollte er hinter der Dreierkette stehen. Ziehen Sie die Angreifer weit vor, Bobic gehört auf die rechte Außenposition (ganz außen), während Bierhoff weiter in der Mitte postiert wird. Klinsmann ist der Sturmtank in der Mitte. Stellen Sie die Aggressionswerte bei Verteidigern zwischen 70 und 80 Prozent, beim Libero (wenn er hinter der Abwehr spielt) auf 50 ein.
3. Für die Ecken teilen Sie Pflipsen und Möller ein, Elfer schießt Klinsi, und Sammer und Bierhoff (!) schießen die Freistöße.
4. Wenngleich Sie mit Deutschland einfach jeden schlagen können, ist das brasilianische Team die beste Nationalmannschaft im Feld. Nehmen Sie Ze Maria aus dem Kader und bringen Sie Beto ins Team. Brasilien wird so noch stärker und ist damit die optimale Equipe, um als Anfänger Ihren Lieblingsgegnern das Fürchten zu lehren.
5. Die beste Vereinsmannschaft in FIFA 98 ist sicherlich der AC Milan. Mit diesem Team kann man sogar den stärksten Nationalmannschaften den Garaus machen.
6. Wenn Sie sich eine internationale Mannschaft zusammenstellen wollen, sollten Sie dieser Formation Ihr Vertrauen schenken: Tor: Köpke; Abwehr: Maldini, Sammer, Thuram, R. Carlos; Mittelfeld: Djorkaeff, Scifo, Litmannen, Leonardo; Sturm: Weah, Ronaldo. „Auffüllen“ können Sie mit Bobic, Kluivert oder Kohler.
7. Das neugeschaffene Transfersystem ist eine Sache für sich:

Die optimale Aufstellung sieht aus wie folgt:

Tor:	*Köpke*			
Abwehr:	*Sammer*	➪ *Kohler*	➪ *Reuter*	➪ *Passlack*
Mittelfeld:	*Häßler*	➪ *Möller*	➪ *Pflipsen (oder Ziege)*	
Sturm:	*Bobic*	➪ *Klinsmann*		➪ *Bierhoff*

Sammer sollte einen Liberopart spielen. Wir empfehlen, den Libero vor die Abwehr zu stellen, doch dies hängt auch davon ab, wie sicher Sie sich fühlen.

Legende: gelber Pfeil ➜ = Ballweg, roter Pfeil ➜ = Laufweg



Mit der X-Taste auf dem SideWinder Pad foulen Sie, wie hier zu sehen ist. Dies zieht jedoch meistens eine rote Karte nach sich.

Mit den meisten Teams haben Sie kaum das nötige Kleingeld, um es mit Spielern zu füllen. Am leichtesten geht das mit Real Madrid, AC Milan und CF Barcelona. Sie verfügen über gut 28 Millionen Mark, um einzukaufen. Spieler auszusortieren wird in diesen Clubs aber schwierig, kann sich doch kaum ein anderer Verein diese leisten. Am besten editieren Sie Ihr Team mit dem Editor.

8. Achten Sie darauf, daß Sie schnelle Spieler benötigen, die einen sicheren Paß spielen können. Außerdem müssen Sie Wert auf die Schußkraft legen. Bei Abwehrspielern und Mittelstürmern ist zudem die Kopfball- und Zweikampfstärke eminent wichtig.

Die beste Taktik

1. Das Taktikmenü ist etwas für Fußballfeinschmecker: Als ideale Formation hat sich ein 4-3-3-System mit Libero vor der Abwehr herauskristallisiert (siehe „Das optimale Team"). Die beiden Außenstürmer sind der Garant des Erfolges. In FIFA 98 fallen Tore meistens über die Außen. Flanken sind also eminent wichtig.
2. Die Außenstürmer müssen schnell sein und präzise passen können (auf die Paß-Werte achten!). Wie gut FIFA 98 in Sachen Taktik ist, zeigt sich darin, daß der Computergegner seine Taktik ändert und Sie mit mancher Änderung während des Spiels sehr erfolgreich sein können. Die 4-3-3-Taktik ist eine perfekte Anfangsformation.
3. Merken Sie, daß Sie große Überlegenheit im Mittelfeld gegen schwache Teams haben, stellen Sie auf 4-2-4 um. Gegen eine Mannschaft wie Brasilien reicht eine echte Spitze. Sorgen Sie dann aber dafür, daß sie die Mittelfeldspieler so positionieren, daß Sie auch als Außenstürmer fungieren können.
4. Führen Sie einmal, ist die perfekte Formation eine, die auf Konter abzielt. Ziehen Sie die gesamte Mannschaft zurück (bleiben Sie ruhig bei 4-3-3, stellen Sie nur die beiden Außenstürmer so weit zurück wie möglich), und lassen Sie den Mittelstürmer weit vorne. Klären Sie durch lange Bälle (Schußknopf), um Ihrem Stürmer (der schnell sein muß) Platz für einen Konter zu schaffen. Das Kontersystem ist ein sicherer Weg, um sogenannte „hundertprozentige" Torchancen herauszuspielen. Sind Sie dann noch abgebrüht vor dem Tor, ist das Spiel gewonnen.
5. Im Falle einer roten Karte gegen Ihr Team ist ebenfalls eine Umstellung nötig. Wechseln Sie von 4-3-3 auf 4-3-2 (ein Außenstürmer). Setzen Sie spätestens dann einen Libero hinter die Abwehr.
6. In der Halle ist eine 1-2-2-Taktik sinnvoll. Spielen Sie hier weniger über die Flügel, dribbeln Sie mehr. Ein gepflegtes Kurzpaßspiel ist erfolgversprechend, aber äußerst schwierig. Als Überraschungseffekt können Sie den Ball gegen die Banden dreschen (am besten mit der Taste Lob). Dribbeln Sie niemals mit dem Torwart, denn wenn der Ball verlorengeht, ist dies ein sicheres Gegentor.
7. Geht Ihnen einer Ihrer Gegner gehörig auf die Nerven, verpassen Sie ihm eine Manndeckung.

Tip: Wechseln Sie ruhig des öfteren die Seiten. Mit einem langen Paß (Taste A) können Sie effektiv das Spiel verlagern und sich so neue Räume im Spielaufbau schaffen.

Thorsten Seiffert



Die optimale Taktik ist ein 4-3-3-System mit Libero vor der Abwehr.

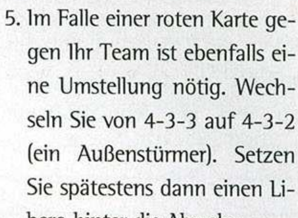
Der Torwart

Die Torhüter sind viel stärker als noch in FIFA 97, doch auch diesmal gibt es wieder eine Möglichkeit, den Goalie beim Abschlag ins Bockshorn zu jagen. Stellen Sie sich mit Ihrem Mittelstürmer direkt vor den Torwart und drücken Sie die Stocher-Taste (C), wenn er den Abschlag macht. Das klappt (zum Glück) nicht mehr so oft wie noch in den Versionen der vergangenen Jahre, aber es schadet ja nicht, es immer wieder einmal zu versuchen. Der Computer macht das glücklicherweise nicht, wenn Sie den Torwart steuern. In diesem Fall sollten Sie auf jeden Fall den Abwurf des Balles völlig vermeiden, es ist einfach zu riskant. Lediglich wenn Sie – dank Radar – sehen können, daß kein Gegner in der Nähe ist (was nur selten passiert), können Sie einem eigenen Spieler den Ball zuwerfen. Ebenfalls gefährlich, aber sehr ankunftsicher ist die Variante, den Ball hinzulegen und einen Paß zu spielen. Auch dribbeln ist mit dem Torwart möglich, und wenn Sie auf der einfachsten Stufe einen schnellen Goalie haben, können Sie sich wagemutig über das komplette Feld tricksen, um auf der anderen Seite ein Tor zu schießen. Ab Stufe „Profi" muß davon aber völlig abgeraten werden. Gehen Sie immer so weit wie möglich, nachdem Sie den Ball gefangen haben. Halten Sie ihn aber nicht zu lange, denn irgendwann wird's dem Schiri zu bunt, und Sie müssen einen gefährlichen Freistoß im Strafraum hinnehmen.

Tip: Wenn Ihr Torwart nicht aus dem Tor läuft, um einen langen Ball zu bekommen, liegt das meist daran, daß noch ein vom Spieler gesteuerter Kicker in Sichtweite ist. Gehen Sie einfach aus dem Sichtfeld mit dem Spieler, und schon wird der Torwart zum Ball laufen!

FIFA im Internet





Im Internet gibt es auch diesmal wieder einiges zum Thema zu finden. Unter http://www.geocities.com/Colosseum/Field/5395/ finden Sie nicht nur Taktiken, Tips und die Möglichkeit, das Demo herunterzuladen, sondern auch weitere Links zu anderen Seiten, aber auch ein Board, wo sich FIFA-Verrückte austauschen. Weitere Seiten finden Sie unter http://members.xoom.com/Xerxes/fifa98/home.html und http://www. aloradus.com/fifa98/ frame1.html, aber auch auf den Seiten von EA Sports (http://www.ea.com/).

KURZTIPS

FIFA 98

Wenn man gegen eine starke Mannschaft spielen muß und diese einen guten und einen schlechten Torwart hat, kann man diese bereits vor dem Spiel auswechseln. Wenn auf dem Bildschirm das Spiel angezeigt wird, klickt man auf den Team-Management-Button. Nun wählt man die gegnerische Mannschaft an. Wenn man die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft auf dem Bildschirm hat, klickt man einfach auf den Auswechseln-Button und kann dann jeden Spieler des Gegners auswechseln.

Patrik Bök

Ein sicheres Tor gelingt einem, wenn man über die Flanken von der Ecke in Richtung Tor läuft und, anstatt auf das Tor zu schießen, auf die andere Seite paßt. Dadurch ist der Torwart abgelenkt, und man kann locker in das freie Tor schießen.

Gregor Dolleisch

Um das Spiel auf einem normalen Fußballfeld etwas actionlastiger zu machen, kann man mit einem Cheat einen neuen Spielmodus aktivieren. Dazu gibt man im Spieler-Editor ur1ofus als Namen ein. Ab jetzt gehören Seiten und Toraus-Pausen der Vergangenheit an, da das gesamte Spielfeld von unsichtbaren Mauern umgeben ist, an denen der Ball abprallt.

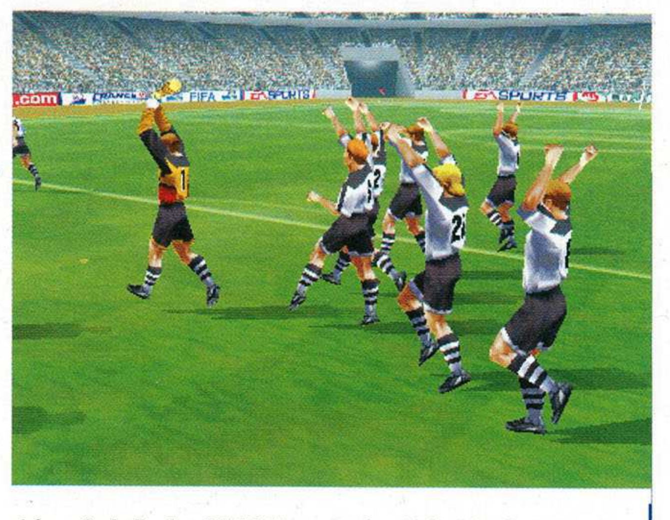
Sebastian Schneider

Wenn man einen Eckstoß bekommen hat, sollte man den Ball so stark in Richtung Tor andrehen wie möglich. Dann drückt man zweimal „E“ (Tastatur) oder „Z“ (SideWinder Gamepad), so daß ein Viereck erscheint. Das Viereck legt man ungefähr 2,50 m auf der Torlinie vor den ersten Pfosten. Wenn man jetzt mit Gewalt den Ball Richtung Tor schießt, kann der Torhüter diesen meist nicht halten. Noch besser steht die Chance auf ein Tor, wenn man den Ball so hoch wie möglich schießt.

Farhoud Cheraghi

Elfmeterschießen:
Wenn Sie beim Elfmeterschießen Ihren Torhüter einen kleinen Schritt zu der Seite bewegen, aus der der Schütze kommt, schießt dieser meist in die „offene“ Ecke.

Max Schabram



Wenn der Torwart abschlagen möchte und der Schiedsrichter zu ihm an den Strafraum kommt, kann man Spieler, die sich außerhalb des Blickfeldes des Schiedsrichters befinden, ohne Probleme foulen (Q-Taste oder A-Taste). So kann man z. B. den Topspieler der gegnerischen Mannschaft außer Gefecht setzen.

Victor Haddad

Bekommt man einen Freistoß zugesprochen und liegt dieser mindestens auf der Höhe der Mittellinie, kann man relativ leicht Tore machen. Man wählt mit der Taste „E“ den Spielerauswahl-Modus an. Anschließend wählt man mit der Taste „S“ einen kopfballstarken Stürmer aus. Nun kommt der Clou an der ganzen Geschichte: Diesen Stürmer postiert man auf Höhe der letzten gegnerischen Verteidiger kurz vor dem Abseits, sozusagen „auf gleicher Höhe“, in der Mitte des Spielfeldes. Spielt man nun mit der „A“-Taste einen hohen Paß und drückt sofort danach die „D“-Taste, dann wird der Stürmer einen Flugkopfball ansetzen.
Hat man alles richtig gemacht, dann erzielt man auch gegen Spitzenmannschaften wie den AC Mailand im Weltklasse-Modus in neun von zehn Fällen ein Tor.

Günter Hilmer

Nimmt der eigene Torwart den Ball außerhalb des Strafraumes in die Hand, kann man einen Freistoß für den Gegner dadurch verhindern, daß man den Ball sofort wegschlägt.

Florian Kanther

DSF Fußballmanager 97 (V1.30)

Wer mit dem Schwierigkeitsgrad 2 angefangen hat und Probleme mit dem Geld bekommt, sollte doch einfach mal mitten im Spiel die Schwierigkeitsstufe 1 einstellen. Wenn man jetzt zurück ins Spiel geht, hat man 50 Millionen auf dem Konto. Diese verändern sich auch nicht mehr. Wenn das zu langweilig wird, kann man den Schwierigkeitsgrad wieder auf 2 setzen, wobei man dafür aber die rechte Maustaste benutzen muß.

DSF Fußballmanager

Dieser Trick zum Vermehren des Geldes funktioniert immer: Man wirbt auf dem Transfermarkt einen Amateur (17 Jahre) an und setzt diesen dann wieder auf den Transfermarkt. Doch statt der Standardablösesumme gibt man nun 800 Millionen an. Nach einiger Zeit erhält man jetzt die ersten Angebote um die 77 Millionen Mark, die man durch etwas Feilschen noch erhöhen kann.

Michel Lorenz

RanSoccer

Wenn man das Spiel auf der Kommandozeile von DOS mit „soccer - 01142475549“ startet, kann man im Spiel ein Superteam, das Gremlin Team, auswählen. Dessen Eigenschaften kann man mit einigen Einschränkungen auch stark verändern.

Christop Tascke

Anstos 2 - Verlängerung

Scheinbar war die Liste mit Antworten zu den Trainerfragen in Anstoss 2 nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Deshalb folgt hier die Fortsetzung mit weiteren Fragen und Antworten:

Frage	Antwort
Welchen Durchmesser hat der Mittelkreis beim Fußball?	9,15 m
Wie oft wurde der KSC deutscher Pokalsieger?	Zweimal
Wer absolvierte die meisten Bundesligaspiele in Folge?	Sepp Maier
Wann wurde der Bestechungsskandal der Bundesliga aufgedeckt?	1971
Wie hieß der 4. Ausländer, den C. Daum gegen Leeds United einwechselte?	Simanic
Von welchem Bundesligaverein sind Kohl und Scharping Fans?	Kaiserslautern
Wie lange dauert ein Fußballspiel in der E-Jugend?	2 x 25 min
Welcher Verein kassierte die wenigsten gelben Karten in der Saison 96/97?	M'gladbach
Welcher Trainer wurde 97/98 bei Wettbüros als Entlassungskandidat Nr. 1 gehandelt?	Neururer
Wie lautet der Stadionname von Schalke 04?	Parkstadion
Wie lautete das Stimmenverhältnis zur Einführung der Bundesliga?	103 : 26
Welcher Spieler Österreichs besiegte Deutschland bei der WM '78 fast im Alleingang?	Krankl
Von welchem Verein kam Dariusz Wosz 1991 zum VFL Bochum?	Hallescher FC
Wie nennt sich das höchste Organ der UEFA?	Kongreß
Wie viele europäische Fußballverbände bewerben sich für die WM '98?	49
Wo findet die WM '98 statt?	Frankreich
Welcher Spieler erzielte die meisten Tore in einem Bundesligaspiel?	Dieter Müller
Wie oft wurde der 1. FC Köln bislang deutscher Meister?	Dreimal
Wie viele EM-Einsätze absolvierte Franz Beckenbauer?	4
Von welchem Verein aus wechselte Diego Maradona nach Italien?	FC Barcelona
Welche Mannschaft wurde und wird häufig als Fohlenelf bezeichnet?	Gladbach
Wie lange dauert die Verlängerung in der A-Jugend?	2 x 10 min
Welcher Spieler erzielte die meisten Tore bei Weltmeisterschaften?	Müller
In welcher Saison wurde der niedrigste Toreschnitt pro Spiel erreicht?	1968/69
Welcher bekannte Stürmer kommt aus Dudeldorf?	Edgar Schmitt
Wann scheiterte die BRD bei der WM 1970?	Halbfinale
Wo in Italien spielte Rudi Völler?	AS Rom
Wer wurde Dänischer Meister in der Saison 95/96?	Bröndby
Aus welchem Material besteht der DFB-Pokal?	Silber
Wie wird das Finale Hallenturnier in der Winterpause genannt?	Hallen Master
Gegen wen verlor Bayern München 96/97 im UEFA-Cup?	FC Valencia
Wer wechselte für 9,5 Mio. von Lazio Rom zum BVB 1993?	Riedle
Wie hoch durfte der monatliche Bezug der Spieler 63/64 sein?	1.200,-
Welches Datum war der 1. Spieltag der 1. Fußball-Bundesliga?	24.08.63
Wie breit ist ein Fußballtor?	7,42 m
Wer gewann 1995 den Europapokal der Pokalsieger?	R. Saragossa
Welcher Deutscher Trainer gewann '93 den Türkischen Meistertitel?	Feldkamp
Wo spielte Anthony Yeboah vor Eintracht Frankfurt?	Saarbrücken
Wer erzielte das berühmte „Wembley-Tor"?	Hörst
Wer wurde 1990 Weltmeister?	Deutschland
Welcher englische Profi wurde mit dem HSV Meister?	K. Keegan
Wer gewann das Italien Masters 95/96?	1860 München
Wer wurde 1900 erster Olympiasieger in Paris?	England
Welcher aktive Spieler hat derzeit die meisten Stationen hinter sich?	St. Kohn

Unmittelbar vor dem Trainerseminar sollten Sie sich auf jeden Fall noch einmal die Tabelle ansehen. Dadurch haben Sie die erste Frage auf jeden Fall richtig, da hier etwas über Ihr Team gefragt wird.

Robert Seeliger

Um den höchstmöglichen Sponsorenvertrag zu bekommen, muß man in der Kalkulation vor der Saison auf Sponsoren klicken. Es müssen zwei oder mehr Sponsoren vorhanden sein, sonst funktioniert dieser Trick nicht. Nun klicken Sie auf einen der Sponsoren. Im nun erscheinenden Verhandlungsbildschirm stellen Sie Ihre Forderungen auf den jeweils höchsten Betrag und verhandeln mit dem Sponsoren so lange, bis er die Verhandlungen abbricht. Dann klicken Sie auf Abbrechen und gehen erneut in den Sponsorenbildschirm. Dort klickt man wieder auf den gleichen Sponsor, mit dem man gerade verhandelt hat. Jetzt sollte man wieder auf Verhandeln klicken. Diesmal wird der Verhandlungspartner sofort die Verhandlungen abbrechen. Man verläßt den Sponsorenbildschirm aufs neue und ruft ihn gleich wieder auf. Jetzt wird wieder mit dem gleichen Sponsor verhandelt. So verfährt man weiter, bis man den absoluten Höchstbetrag erreicht hat, und nimmt das Angebot dann an.

Christoph Lauer

Mit diesem kleinen Trick kann man ein Stadion sofort ausbauen. Dazu braucht man ein Stadion mit einem nicht überbauten Block und sehr viel Geld. Diesen Block baut man auf die gewünschte Größe aus. Wenn der Block dann rosa angezeigt wird, klickt man ihn an und geht auf das Kästchen für Überdachen. Dann klickt man auf Ausbauen und wählt die Anzeigetafel an. Hier klickt man wieder auf Ausbauen und bestätigt dies im nächsten Fenster. Wie von Zauberhand gebaut ist der Block jetzt fertig, und man hat sehr viel Zeit gespart.

Dennis Brandt

Die besten Gamepads

Drückeberger

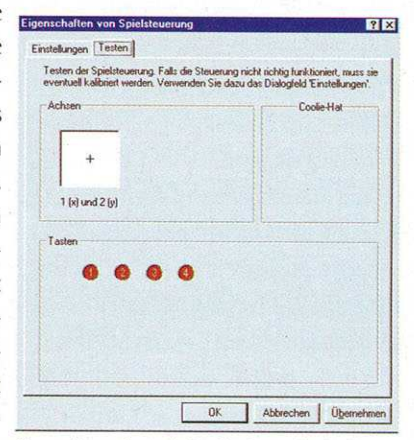
Das beste PC-Fußballspiel ist nur die Hälfte wert, wenn der Spieler daheim mit einem klapprigen Eingabegerät auf Torejagd geht. Aus diesem Grund finden Sie im folgenden eine Übersicht über die besten Gamepads, die momentan auf dem Controllermarkt verfügbar sind.

Das Einsatzgebiet von Digipads ist klar festgelegt. Sind Sie ein fleißiger Vertreter friedfertiger Handkanten-Simulationen, beinharter Aktivist genau getimter Bodychecks oder wieselflinker Rasentreter, werden Sie um ein qualitativ hochwertiges Eingabegerät für diese Spielegenres nicht herumkommen. Ganz hartgesottene Controller-Naturen malträtieren ihr Keyboard oder sogar die Maus mit derartigen Actioneinlagen, der normalsterbliche Spieler sollte sich jedoch einen digitalen Drückeberger gönnen. Wurden die ersten Pads noch im spartanischen Gewand mit maximal vier Feuerknöpfen und Steuerkreuz ausgeliefert (wie das mittlerweile legendäre Gravis Gamepad), gibt es inzwischen regelrechte Funktionsmonster mit bis zu 10 Feuertasten, Programmieroption und Keyboardanschluß. Das digitale Dasein der Joypads wird dadurch begründet, daß der Stick in seinen Bewegungen nur zwei Zustände kennt: an oder aus. Mit dieser Technik sind besonders kurze Reaktionszeiten und -wege möglich – und das verlangen actionorientierte Spiele nun einmal. Analoge Eingabegeräte können dagegen auch die Intensität der Richtungssteuerung messen, was für schnelle Reaktionen jedoch eher hinderlich ist. Viele Pads werden noch durch Auto- und Turbofeuerknöpfe aufgebohrt – dies bringt jedoch zumindest im Sportspielbereich kaum Vorteile mit sich. Viel wichtiger werden den Digitalkollegen, die eine ausreichend dimensionierte Knopfparade mit sich bringen. Dieser Trend zu umfangreichen Funktionsbelegungen ist spätestens seit der 98er EA Sports-Reihe eindeutig erkennbar.

Die Game Device Software von Microsoft: ein Musterbeispiel für anwenderfreundliches Knöpfekonfigurieren.

Kalibrierungskämpfe

Das SideWinder Pad oder auch das Thrustmaster Rage 3D stellen harte Anforderungen an den MIDI-Port der Soundkarte. Die Ports älterer Geräuschplatinen wurden für langsamere Systeme entwickelt und haben dementsprechend Probleme mit der Geschwindigkeit und den Timing-Anforderungen moderner Spiele. Die Anschaffung einer Gamecard mit Geschwindigkeitsregler sollte jedoch trotzdem gut überlegt werden. Obwohl diese die Anpassung des Gameports an die Systemgeschwindigkeit erlauben (und damit Probleme mit Gamepads lösen können), sind sie nicht dafür geeignet, beispielsweise einem Microsoft Force Feedback Pro Controller-Asyl zu gewähren. Dieser sendet im Gegensatz zu herkömmlichen Joysticks MIDI-Befehle, um Positionsabfragen zu melden – und damit kommt eine Gamecard nicht klar. Bei der eigentlichen Kalibrierung ist es ratsam, die Option „Poll mit Interrupts" auszuschalten, um anschließend das Polling wieder anzuklicken. So können Sie sicher sein, daß der Port in einem nicht beschleunigten Zustand auf das Pad eingestellt wird. Haben Sie im übrigen Probleme mit Ihrem Microsoft SideWinder Gamepad, sollten Sie die Software-Updates auf der CD ausprobieren.



So präsentiert sich ein korrekt kalibriertes Gamepad in der Spielesteuerung von Windows 95.

Fazit

Bei den nichtprogrammierbaren Digitalgeräten überzeugten vor allem das MaxFire von Genius, das PowerPad von InterAct sowie der Saitek-Digistick. Die Entscheidung für eine Kaufempfehlung fiel aber auf programmierbarem Terrain. Hier lieferten sich der SideWinder, der Rage3D sowie das GamePad Pro ein spannendes Rennen. Schließlich fiel die Entscheidung zugunsten des Gravis-Sticks, da er als einziges Produkt eine völlige Kompatibilität zu allen Betriebssystemen bietet. Reine Win95-Naturen finden sowohl im Microsoft- als auch im Thrustmaster-Spielewerkzeug herausragende Eingabegeräte für Fußball-Aktionen.

Thilo Bayer

Wertungskriterien

Wichtige Kriterien bei der Bewertung der digitalen Drückeberger sind Ausstattungsfragen, die Softwarekategorie sowie Technikmerkmale. Bei der Ausstattung werden Knopfbestückung, Kabellängen sowie beiliegende Handbücher oder Softwarezugaben bewertet. Hinter dem Merkmal „Software" verbirgt sich die softwareseitige Installation, das Programmier-Handling sowie die Kompatibilität zu DOS und Win95. Der Bewertungskategorie „Technik" kommt die größte Bedeutung zu, weshalb sie in der Tabelle für die jeweilige Produktkategorie auch gesondert erwähnt wird. In die Urteilsfindung fließen dabei die Punkte Widerstand, Ergonomie (Design und Knopferreichbarkeit) sowie Spielsteuerung ein. Auch die Qualität der Verarbeitung spielt in diesem Zusamenhang eine wichtige Rolle. Als Referenzspiele für die im folgenden vorgestellten Pads wählten wir unter anderem NHL 98 und FIFA 98 von EA Sports.

ACT Labs Powerramp Mite



Das Mite-Pad aus der Powerramp-Reihe läßt sich direkt am Spielewerkzeug programmieren und verfügt über ähnliche Features wie der Brett-Kollege. Wer auf der Suche nach optimalen Steuerungskonfigurationen ist, erhält mit dem Mite sicherlich ein ansprechendes Hilfsmittel. Auch ohne Programmier-Schnickschnack spielt sich der Digi-Stick sehr gut: Steuerkreuz und Knopfanordnungen sind dem Microsoft-Gerät dabei stark nachempfunden. Insgesamt ein erfreuliches Stück digitaler Designerkunst, das die Redaktion auch gerne in einer tastaturlosen Variante gespielt hätte.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Endor Fanatec Eezee Pad

Die neugegründete Firma Endor produzierte früher unter dem Label AlfaData und wird in den nächsten Monaten eine dicke Eingabegeräte-Palette auf den Markt bringen. Den ersten Zögling der Fanatec-Reihe stellt das preiswerte Eezee Pad dar, das mit insgesamt 8 Funktionstasten, einem aufschraubbaren Metall-Stick sowie abnehmbaren Gummi-Noppen im Paket kommt. Die anfangs etwas klobige Konstruktion vermag im Spielverlauf durchaus zu überzeugen. Der Aspekt der Programmierbarkeit wird dabei über einen entsprechenden Treiber hergestellt. Insgesamt ein höchst erfreuliches Preis-Leistungs-Verhältnis.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *befriedigend*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Genius MaxFire

Auch das nächste Genius-Gamepad gibt sich knopftechnisch sehr ausstattungsfreudig: Acht Funktionstasten, verschiedene Turbomodi sowie die dankbare Ein- und Ausschaltoption für Zusatzknöpfe stehen zur Verfügung. Den eigentlichen Reiz der Digitalkanone macht jedoch das Bumerang-Layout aus. Zusammen mit dem Side-Winder-Pad steht sie an der Spitze ergonomischer Handhabung, wobei auch die Tastenformationen optimal angeordnet sind. Mangels eines entsprechenden Win95-Treibers können die vier optionalen Tasten jedoch nur als Schub- oder Ruderkontrolle verwendet werden.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *gut*
- ➜ **Software:** *befriedigend*
- ➜ **Technik:** *sehr gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Gravis GamePad Pro

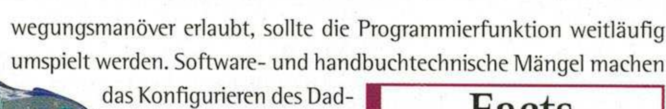


Das GamePad Pro ist die aufgebohrte Variante des altehrwürdigen Standard-Pads von Gravis. Die Konsolenkonstruktion liegt vernünftig in der Hand, und auch die Knopfverteilung entspricht den Ansprüchen aktueller Actiontitel. Drei Modi warten auf den Anwender: Die GrIP-Variante ermöglicht die Programmierbarkeit des Digisticks, ansonsten läßt sich das Pad als 4 Button- oder als 2 Button-Werkzeug benutzen. Letztere Option ist sinnvoll, wenn Sie ein weiteres Pro-Pad an das mitgelieferte Y-Kabel hängen. Die DOS-Kompatibilität wird über ein Tastenset-Programm hergestellt.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *sehr gut*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *sehr gut*

InterAct 3D ProgramPad



Das High-End-Pad von InterAct ist im durchsichtigen Pop-Art-Outfit gehalten. Hinter dieser Designstudie verbirgt sich jedoch ein wohltuend ergonomisches Spielzeug, das als 6 Button-Pad oder als programmierbares 10 Tasten-Gerät fungiert. Während der normale Betrieb höchst präzise Bewegungsmanöver erlaubt, sollte die Programmierfunktion weitläufig umspielt werden. Software- und handbuchtechnische Mängel machen das Konfigurieren des Daddelsticks zum Lottospiel, außerdem muß für diesen Modus das ProgramPad zwischen Keyboard und PC gestöpselt werden.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *befriedigend*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

InterAct PC PowerPad Pro

Das PowerPad Pro hat zwei Betriebsmodi: Neben einem 6 Button-Pad kann es auch in der 4 Button-Variante mit Throttle-Funktion gespielt werden. Die großzügige Ausstattung erlaubt die Wahl zwischen einem herkömmlichen digitalen Steuerkreuz sowie einem analogen Mini-Stick mit Trimmrädern. Eine mitgelieferte Software erlaubt zu diesem Zweck die direkte Überprüfung der Funktionstüchtigkeit des Pads. In der Ergonomie-Abteilung erhält das PowerPad bessere Noten als der kleine Kollege Propad 4, für eine Spitzennote liegt das Spielewerkzeug aber zu klobig in der Hand.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *gut*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Logitech ThunderPad Digital

Das kleingewachsene ThunderPad ist auf Anwender mit zierlichen Spielegreifern ausgerichtet und trotz interessanter Form nicht gerade ein Ausbund an Ergonomie. Das Steuerkreuz und die Tastenformationen sind mehr als schwergängig, was schnelle Reaktionen nicht unbedingt erleichtert. Vorbildlich sind dagegen die kinderleichte Programmier-Software und die mitgelieferten Spielesets. Insgesamt 8 Knöpfe sind mit Funktionen belegbar, wobei zwei spezielle Einstellknöpfe für Normal- oder Turbofeuer-Modus verwendet werden.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *befriedigend*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Microsoft SideWinder Gamepad

Microsoft ist mit seiner qualitativ hochwertigen Controller-Palette mittlerweile sehr erfolgreich. Das Gamepad steht diesem Anspruch kaum nach: Edle Verarbeitung, optimale Win95-Kompatibilität, sehr gute Software und die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Microsoft-Pads sprechen eine deutliche Sprache. Etwas schmerzlich stimmt die fehlende DOS-Kompatibilität sowie die sich einstellende Daumenpeinigung nach längeren Spieleeinlagen. Mit dem vorhandenen Knopfbataillon lassen sich jedenfalls viele schöne Programmiereinfälle realisieren; faule Gemüter übernehmen einfach die beiliegenden Buttonsets.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *sehr gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *sehr gut*

Saitek X6 – 32 M

Das angenehm ergonomische 32 M hat vier gelb leuchtende Feuerknöpfe, vier zusätzliche Zeigefinger-Werkzeuge sowie individuelle Auto-/Turbofeuer-Regler. Die Mikroschalter beim Steuerrad sorgen für präzise Jogging-Manöver, während die dicken Funktionstasten leider kein Garant für rasche Reaktionszeiten sind. Die vorderseitige 4er-Knopfparade läßt sich bei DirectX5-Spielen lediglich als Schub- und Ruderkontrolle aktivieren – sonstige Effekte sind momentan leider nicht programmierbar. Trotzdem ein höchst angenehmer Digitalkamerad, der für viele Stunden Actionspaß sorgen kann.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *gut*
- ➜ **Software:** *befriedigend*
- ➜ **Technik:** *gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *gut*

Thrustmaster Rage3D

Ein völlig neues Spielegerät kommt von Thrustmaster. Der Rage3D sieht aus wie ein Halbmond, hat einen Digital-/Analog-Umschalter sowie ein daumenfreundliches Steuerkreuz. Die opulente Ausstattung beinhaltet drei Spieledemos, eine gut zu bedienende Mapper-Programmiersoftware sowie ein eigenes Prüf-Panel. Ebenfalls erwähnenswert ist die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Rages sowie die beigepackten Konfigurations-Dateien. Wermutstropfen: DOS-Veteranen schauen leider in die Röhre, und der 10 Button-Riese wird in der DOS-Box leider zu einem 2 Achsen/ 4 Tasten-Gamepad. NHL 98 konnte darüber hinaus nicht zur Kooperation bewegt werden.

Facts

- ➜ **Ausstattung:** *sehr gut*
- ➜ **Software:** *gut*
- ➜ **Technik:** *sehr gut*
- ➜ **Gesamturteil:** *sehr gut*

Hersteller	ACT Labs	Endor Fanatec	Genius	Gravis	InterAct
Modell	*Powerramp Mite*	*Eezee Pad*	*MaxFire*	*GamePad Pro*	*PC PowerPad Pro*
Info-Telefon	*0541-122065*	*06021-840681*	*02173-9743-21*	*0541-122065*	*04287-1251-13*
Preis (lt. Hersteller)	*DM 59,-*	*DM 20,-*	*DM 40,-*	*DM 59,-*	*DM 50,-*
Technische Angaben					
Feuerknöpfe	*16*	*6*	*8*	*10*	*6*
davon programmierbar	*16*	*6*	*-*	*10*	*-*
Autofeuer	*ja*	*ja*	*ja*	*ja*	*ja*
Turboknöpfe	*beliebig*	*2*	*2*	*beliebig*	*3*
Kabellänge (cm)	*210*	*180*	*180*	*170*	*210*
Widerstand	*mittel*	*stark*	*mittel*	*mittel*	*mittel*
Ergonomie	*gut*	*befriedigend*	*sehr gut*	*gut*	*gut*
Spielsteuerung	*gut*	*gut*	*gut*	*gut*	*befriedigend*

Hersteller	InterAct	Logitech	Microsoft	Saitek	Thrustmaster
Modell	*3D ProgramPad*	*ThunderPad Digital*	*SW Gamepad*	*X6 - 32 M*	*Rage3D*
Info-Telefon	*04287-1251-13*	*069-92032165*	*0180-5251199*	*089-54612710*	*08161-871093*
Preis (lt. Hersteller)	*DM 70,-*	*DM 49,-*	*DM 69,-*	*DM 40,-*	*DM 89,-*
Technische Angaben					
Feuerknöpfe	*10*	*8*	*9*	*8*	*10*
davon programmierbar	*10*	*8*	*9*	*-*	*10*
Autofeuer	*ja*	*ja*	*ja*	*ja*	*ja*
Turboknöpfe	*beliebig*	*beliebig*	*beliebig*	*6*	*beliebig*
Kabellänge (cm)	*200*	*180*	*180*	*170*	*180*
Widerstand	*stark*	*stark*	*stark*	*schwach*	*mittel*
Ergonomie	*gut*	*befriedigend*	*sehr gut*	*gut*	*gut*
Spielsteuerung	*gut*	*befriedigend*	*gut*	*gut*	*sehr gut*

Die FIFA 98-Steuerung

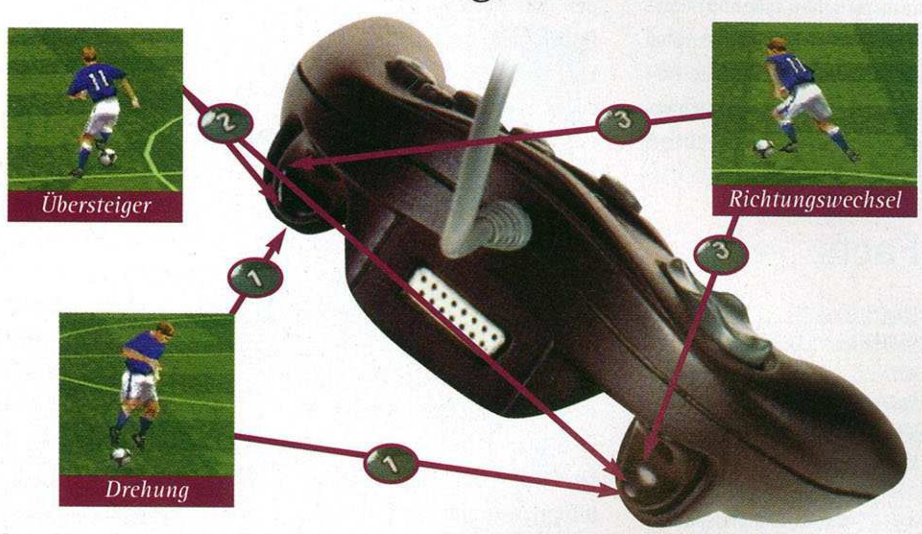
FIFA 98 und Frankreich 98 spielt sich am besten mit dem Microsoft Sidewinder-Pad. Hier sehen Sie die Konfiguration 1 von FIFA, bei Frankreich funktioniert sie ähnlich. Alle acht Buttons sind belegt, manche Buttons sogar mit mehr als zwei Funktionen. Insgesamt stehen während des Spiels also 18 Kommandos zur Verfügung. Das hört sich ungeheuer kompliziert an, doch nach ein paar Minuten auf dem Trainingsgelände hat man das Grundprinzip verstanden.

Verteidigung



Angriff

Dribbling



Wenn Sie sich im Ballbesitz befinden, können Sie auf drei verschiedene Arten dribbeln. Halten Sie die Taste „L“ oder „R“ gedrückt, um Ihren Gegner nach links oder rechts auszuspielen.

Multiplayer-Erlebnisse

Richtig Fußball-Freude kommt erst auf, wenn Sie mit mehreren Gleichgesinnten Ihr Lieblingsspiel am PC zocken können. Für diesen Zweck stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, die momentan jedoch alle einen oder mehrere Haken haben. Unter Win95/98 können Sie beispielsweise bis zu vier MS SideWinder Pads zusammenschließen, da jedes Gerät einen eigenen Gameport hat. Auf diese Weise können Sie mit vier Spielern an einem Rechner FIFA- oder Frankreich 98-Parties veranstalten. Dasselbe Prinzip gilt auch für das Rage-Pad von Thrustmaster, das sich über DirectConnect anschlußfreudig gibt – jedoch nur gegenüber weiteren Rage-Kollegen. Beide Lösungen sind zwar technisch ausgereift und erlauben die volle Nutzung der Funktionsknöpfe, sind andererseits aber auch recht geldintensiv. Andere Möglichkeiten betreffen den Einsatz von Gamecards oder Y-Kabeln, was technisch in die gleiche Richtung geht. Die angeschlossenen Gamepads müssen sich dabei die vorhandenen vier Achsen und vier Knöpfe teilen. Sie können bei Verwendung von zwei Pads also nur jeweils zwei Knöpfe auf den Controllern benutzen, ohne sich mit Ihrem Kollegen in die Quere zu kommen. Eine echte Lösung steht erst mit der USB-Schnittstelle ins Haus, die bei entsprechenden Joysticks keine Limitierungen der Funktionalität mehr aufweist. Bis Ende des Jahres wird eine ganze Flut von USB-Joysticks veröffentlicht, worauf sich besonders Sportspieler freuen können.



Trotz langer Leitung das ultimative Sportspiele-Erlebnis: vier Pads in einer Reihe.

Brettspiele für vergnügliche Stunden

Nachsaison

Was tun, wenn der Strom ausfällt? Etwa auf die wichtigste Nebensache der Welt verzichten, weil PC und Fernseher stumm bleiben? Mitnichten, schließlich gibt es eine Unzahl guter Brett- und Gesellschaftsspiele zum Thema Fußball. Eine Auswahl der Besten haben wir für Sie unter die Lupe genommen.

Tipp-Kick

Der absolute Klassiker der spielerischen Fußballunterhaltung hat seit dem Anpfiff im Jahre1923 (!) noch immer nichts von seinem Charme eingebüßt. Wer kennt es nicht, das puristische Vergnügen, bei dem Sie mit einem mechanischen Kicker versuchen müssen, einen eckigen, zweifarbigen Plastikball im gegnerischen Gehäuse unterzubringen? Nostalgisch mutet auch der Torhüter an, der sich noch immer mittels zweier Druckknöpfe in die Torecken hechtet. An den Spielregeln hat sich von damals bis heute ebenso wenig geändert wie am Packungsdesign. Aber warum auch? Schließlich erfreut sich das einfach zu erlernende Gekicke nicht umsonst einer riesigen, weltweiten Fangemeinde, sogar Weltmeisterschaften werden in regelmäßigen Abständen ausgetragen. Wußten Sie eigentlich, daß es in den 80er Jahren sogar eine C64-Konvertierung von Tipp-Kick gab? Inzwischen hat sich rund um das Kultobjekt ein riesiger Zubehörmarkt entwickelt. Profikicker in Nationaltrikots und mit angefeiltem Fuß sind genauso erhältlich wie komplette Spielarenen mit Tribünen, Netztoren und elektronischer Anzeigetafel. Sie brauchen den ganzen Kram aber eigentlich nicht, denn mit dem Kauf der Grundpackung, in der der faltenanfällige Plastikspielplan inzwischen einem pflegeleichteren Gummiexemplar gewichen ist, erhalten Sie bereits alles, was Sie für einen enorm spaßigen Spieleabend benötigen.

Seit Jahrzehnten die Nummer 1: Tipp-Kick bringt's!

Facts

Titel: .... *Tipp-Kick*
Hersteller: ..*Mieg Sportspiele*
Art: ....*Tischfußball*
Spieleranzahl: *2-4*
Preis: ....*ca. DM 80,-*
Kommentar:........*Schnell und einfach zu erlernen und besonders spaßig*
Spielspaß: ....*Note 1*

Subbuteo

Ebenfalls ein Klassiker ist der zweite Vertreter der Gattung Tischfußball. Subbuteo simuliert auf einer großen Filzunterlage ein actionreiches Fußballspiel, wobei bei jedem Team 11 Kicker zum Einsatz kommen. Die Plastikgesellen stehen auf einer halbkugelförmigen Unterlage, erhalten dadurch alle Attribute des „Stehaufmännchens" und werden mit den Fingern über das Spielfeld geschnipst. Nach einem komplexen Regelwerk lassen sich alle Elemente eines Fußballspiels nachspielen, lange Pässe, Eckbälle, Freistöße oder Fouls sind bei Subbuteo kein Problem. Das Spielprinzip erfordert Einarbeitungszeit, entwickelt dann aber mächtig Spaß. Auch hier ist mittlerweile ein großer Zubehörmarkt entstanden, aber auch hier können Sie sofort mit der Grundpackung problemlos loslegen. Nachteil: Der rund 1,5 Quadratmeter große Spielplan benötigt nicht nur eine Menge Platz, sondern ist auch faltenanfällig und sollte für einen problemlosen Spielablauf aufgezogen werden.

Komplexer als die Konkurrenz: Subbuteo von Hasbro.

Facts

Titel: .... *Subuteo*
Hersteller: ....*Hasbro Int.*
Art: ....*Tischfußball*
Spieleranzahl:...................*2*
Preis: ....*ca. DM 70,-*
Kommentar:........*Aufwendig, aber spaßig*
Spielspaß:.................*Note 2*

ran Pocket-Quiz

Die Kartensammlung von ran Sat1 Sport besticht durch ihren geringen Preis, bietet aber spielerisch nicht viel. Auf jeder der 58 Karten finden sich sechs Fragen zu den aktuellen Bundesligavereinen, macht summa summarum 1.350 Fragen und Antworten. Ein Spiel zu zweit läuft denkbar simpel ab: Ein Spieler bekommt vom Gegenspieler Fragen vorgelesen und muß diese dann beantworten, danach wird gewechselt. Bei mehr als zwei Spielern gibt es eine Quizmaster-Variante. Das ran Pocket-Quiz eignet sich als informative und recht aktuelle Datensammlung, aber keinesfalls für mehr.



Mehr Datensammlung als unterhaltsames Spiel: das Pocket-Quiz.

Facts

Titel: .... *ran Pocket-Quiz*
Hersteller:..........*Noris Spiele*
Art: ......*Frage-Antwort-Spiel*
Spieleranzahl: *1-99*
Preis: ....*ca. DM 13,-*
Kommentar: ..*Sehr informativ, aber wenig spielerisch*
Spielspaß:.................*Note 4*

ran Fußballquiz

Das ran Fußballquiz schlägt in dieselbe Kerbe wie die World Cup Edition von Trivial Pursuit, auch hier handelt es sich um ein Brettspiel-Quiz mit Fragen zum Fußballgeschehen. Das Spielbrett wurde einem Stadion nachempfunden, mit Ihrer Spielfigur müssen Sie durch die Demonstration Ihres Wissens über die Tribünenränge bis zum Spielfeld vordringen. Beantworten Sie eine Frage richtig, darf weitergewürfelt werden. Fragekategorien gibt es nicht, statt dessen befinden sich auf jeder Karte jeweils drei Fragen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade. Selbst im einfachsten Grad sind die gestellten Anforderungen jedoch ziemlich hoch, außerdem ergibt sich aus den fehlenden Kategorien ein nicht unbeträchtlicher



Kann sich gegenüber Trivial Pursuit nicht behaupten: das ran Fußballquiz.

Mangel an Abwechslung. Im Vergleich zum Konkurrenten zieht das ran Fußballquiz daher den kürzeren – trotz des günstigeren Preises.

Facts

Titel: .... *ran Fußballquiz*
Hersteller: ......*Schmidt Spiele*
Art: ....*Wissensquiz*
Spieleranzahl: ....*2-4 (99)*
Preis: ....*ca. DM 50,-*
Kommentar: ......*Sehr schwer, weniger Abwechslung*
Spielspaß: ....*Note 3*

Finale

Bei Finale handelt es sich um ein Karten-Strategiespiel, bei dem zwei Teams gegeneinander um Tore, Punkte und die Meisterschaft zocken. Aus 30 Fußballer- und 30 Taktikkarten stellt jeder Spieler sein individuelles Team mit verschiedenen Werten zusammen, in einzelnen Zeitabschnitten werden dann die Spielzüge ausgespielt. Die Mischung aus Würfelglück und taktischem Geschick erlaubt vielfältige Variationen, Mannschaftsaufstellungen und Systeme können verändert, im Elfmeterschießen oder der Verlängerung können Pokale und Turniere entschieden werden, selbst Mehrspieler-Ligen sind leicht erstellt. Die kleinen Kärtchen und Plättchen des preisgünstigen Spiels sind zwar mitunter etwas fitzelig zu handhaben, dafür bietet Finale großen Abwechslungsreichtum und ist daher auf jeden Fall eine Proberunde wert.



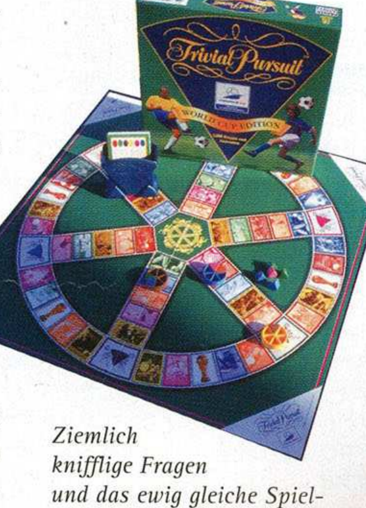
Viel Fußball und viel Tiefgang für wenig Geld: Das Kartenspiel Finale sollten Sie sich vormerken.

Facts

Titel: .... *Finale*
Hersteller: ....*Kosmos*
Art: ....*Strat. Kartenspiel*
Spieleranzahl: *2*
Preis: ....*ca. DM 25,-*
Kommentar: ....*Erstaunlich vielseitiges Kartengebolze*
Spielspaß: ....*Note 2+*

Trivial Pursuit World Cup Edition

Jetzt dürften die Parker-Brüder mit Trivial Pursuit wohl so ziemlich jedes Wissensgebiet abgeklopft haben, da kommt die Fußball-WM doch gerade recht. Mit der World Cup Edition erfährt das beliebte Quiz-Brettspiel eine würdige Fortsetzung, sogar der allseits bekannte Spielplan wurde mit neuen Bildern versehen. In den Kategorien „Fußball in aller Welt", „Helden & Strategen", „Fußball-Geschichte", „Der Weg zum Cup", „Abseits" und „Verlängerung" gehen Sie auf die Jagd nach den eckigen Klötzchen für Ihren „Wissensspeicher", die gestellten Fragen sind dabei meist ziemlich happig und damit eher für Fußballkenner geeignet. Die ehemals grauen „frei Parken"-Felder wurden durch Felder mit dem Cup-Symbol ersetzt, von denen Sie nun direkt auf ein Feld Ihrer Wahl ziehen können, also auch auf die begehrten Masterfelder, wo Sie mit Ecken belohnt werden. Auch die World Cup Edition bietet Fußballfans reichlich gute Unterhaltung für die Zeit zwischen den WM-Spielen.



Ziemlich knifflige Fragen und das ewig gleiche Spielprinzip: die Trivial Pursuit World Cup Edition.

Facts

Titel: .... *Trivial Persuit World Cup Edition*
Hersteller: ....*Parker*
Art: ....*Wissensquiz*
Spieleranzahl: ....*2-6 (99)*
Preis: ....*ca. DM 80,-*
Kommentar:..*Schwere Fragen für echte Fans*
Spielspaß: ....*Note 2*

Die Sat1-Kollektion gibt sich die Ehre

Multimedia am Ball

Der Markt der Multimedia-Programme zum Thema Fußball wird klar von den CDs der ran Sat1-Redaktion dominiert. Nicht jeder kann sich nun mal auf eine so exzellente Datenbank wie Sat1 stützen, und kaum jemand verfügt über eine zugkräftigere Lizenz... So erscheint munter Saison für Saison ein neuer Silberling der Hamburger – wir sagen Ihnen, welche CD-ROM auch für Sie interessant sein könnte.

ran Sat1-Fußball – Die Multimedia-Bundesliga

Für immer noch ca. DM 70,- bekommen Sie in diesem Fall das Erstlingswerk von Sat1. Die Daten sind aus der Saison 93/94, das Menü noch unter Windows 3.x, und hundertprozentig durchdacht wirkt es ebenfalls nicht. Trotzdem erhalten Sie eine Fülle von Infos, denen aber ganz einfach die aktuellsten Daten fehlen. Da macht auch der Rückblick auf die WM '94 nichts mehr wett, bei der Deutschland sowieso nicht allzu weit gekommen ist. Fazit: Muß nicht sein!

Auch beim ran-Erstling gibt's schon Videosequenzen, aber nicht viel mehr.

Facts

- Titel: *ran Sat1-Fußball – Die Multimedia-Bundesliga*
- Hersteller: *Ullstein Soft Media/Sybex*
- Art: *Datensammlung*
- Preis: *ca. DM 70,-*
- Kommentar: *Veraltet, Datensätze nicht komplett*
- Nutzwert: *Geht so*

ran Tore – Das Multimedia Tore Quiz

Für die Saison 94/95 griff man beim Privatsender tiefer in die Trickkiste und verpaßte dem Datenwirrwarr das Gesicht eines Quiz-Spieles. Über 2 CDs werden mit Filmen garnierte Fragen gestellt. Drei Spielmodi (Champ, Superchamp, Powerplay) lassen auch nach längerem Spiel Spannung aufkommen, auch wenn einige Fragen recht einfach gestrickt sind: „Mit welchem Körperteil wurde dieses Tor erzielt?" Haha! ran Tore ist dennoch ansprechend und als Ratespiel für Fans gut geeignet!



Die Multiple-Choice-Antworten von ran Tore sind nicht immer fordernd.

Facts

- Titel: *ran Tore – Das Multimedia Tore Quiz*
- Hersteller: *Navigo Multimedia*
- Art: *Datensammlung + Quiz*
- Preis: *ca. DM 80,-*
- Kommentar: *Datensätze nicht ganz komplett, nettes Quizspiel*
- Nutzwert: *Brauchbar*

Die große ran Bundesliga CD-ROM

Frischer Wind kommt auf – dreht sich doch nun schon die Saison 96/97 im Laufwerk. Die Oberfläche wirkt deutlich modernisiert, Filme werden im Fullscreen-Modus abgespielt. Ein Quiz gibt es obendrauf, und die Chronik über Tore, Karten usw. reicht bis 1963 zurück – hier finden Fußballfans wirklich jedes wissenswerte Detail. Bei einem Preis von DM 49,- fällt die Wahl nicht mehr schwer. „Die große ran Bundesliga CD-ROM" ist mit Abstand die beste Multimedia-CD.



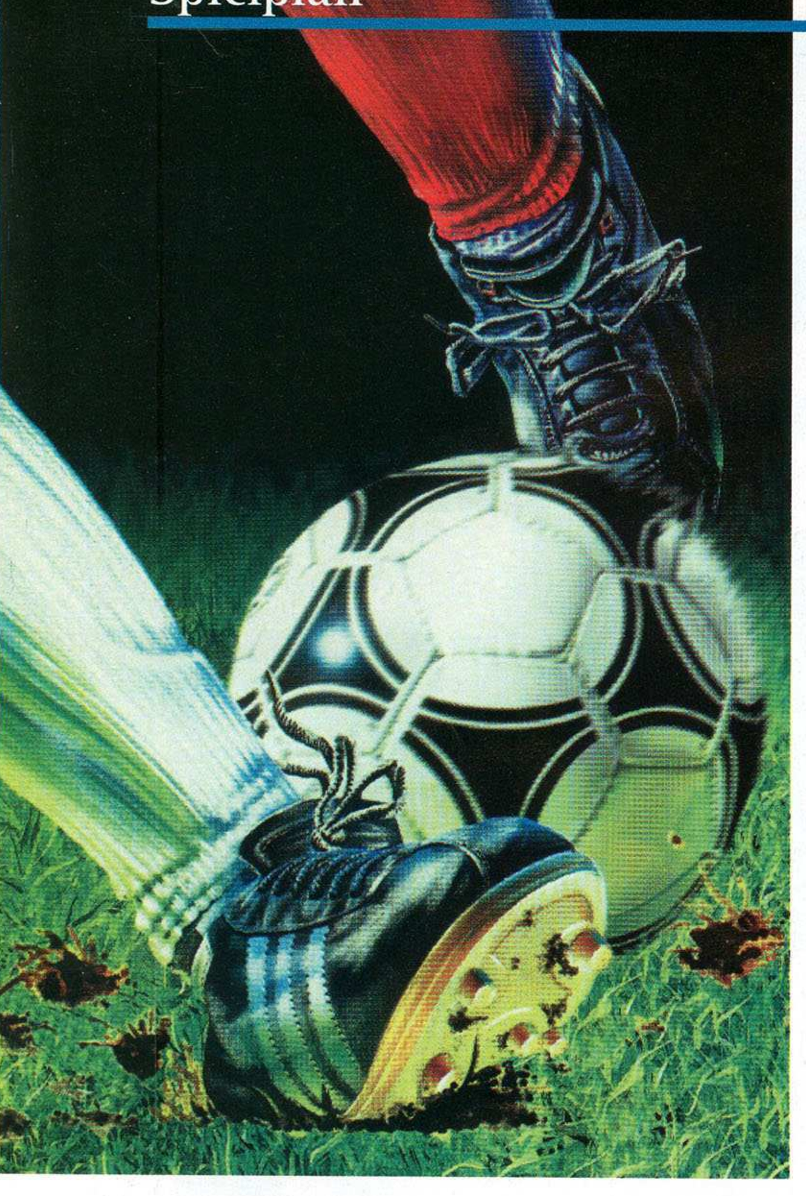
Der riesige Datenbestand der aktuellen ran-CD-ROM wird durch Spiele aufgepeppt.

Facts

- Titel: *Die große ran Bundesliga CD-ROM*
- Hersteller: *United Soft Media*
- Art: *Datensammlung + Quiz*
- Preis: *ca. DM 50,-*
- Kommentar: *Sehr informativ und unterhaltsam, nett aufgemacht*
- Nutzwert: *Empfehlenswert*


Go
for the
Cup!
FUSSBALL
WM
98
TIMER
• Alle WM-Teams und -Stars
• Spielplan zum Selbsteintragen
• Die WM-Stadien
SAT.1
präsentiert von:
Herlitz
Coca-Cola
WM-Reisen zu gewinnen
DM
7,80
Der aktuelle
WM Timer 98
Alle Infos zur deutschen Mannschaft
Zahlen, Daten, Fakten
Portraits der Teams und Top-Stars
Die Stadien und der Spielplan zum Selbsteintragen
präsentiert von:
Coca-Cola
Eine Publikation der
MC
MEDIA CONSULTA
Ab sofort überall im Handel





Vollversion

Anstoss World Cup Edition

Damit bei Ihnen sofort das WM-Fieber ausbricht, erhalten Sie mit der Cover-CD die Vollversion von Anstoss World Cup-Edition (CD-Version) von Ascaron. Im folgenden finden Sie einen Auszug aus dem Handbuch, damit Sie sofort loslegen können.

Mindestanforderungen

Sie benötigen mindestens einen 386er Rechner mit 4 MByte Speicher und einer VGA-Grafik-Karte mit Farbmonitor, Soundblaster-Karte sowie das Betriebssystem MS-DOS 5.x oder höher. Das Programm muß auf der Festplatte installiert werden. Außer dem Betriebssystem, dem Maus-Treiber und Treiber für zusätzliches RAM sollten keine weiteren Programme resident geladen werden. Hierbei handelt es sich um eine extrem gekürzte Fassung des Handbuchs. Eine komplette Anleitung finden Sie im Verzeichnis „Handbuch“ auf der CD-ROM, die Sie sich ausdrucken können. Sie können diese auch einfach durch Start der Datei „Anleit.bat“ im Root öffnen. Legen Sie bitte die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie den entsprechenden Pfad (z. B. D:<RETURN>, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk dort angemeldet ist), um die CD anzusprechen. Rufen Sie nun das Installationsprogramm INSTALL <RETURN> auf. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um die optimale Leistung Ihres Computers auszunutzen, werden ca. 13 MByte an Daten auf die Festplatte ausgelagert. Nur dies ermöglicht Ihnen einen flüssigen Spielverlauf.

Büro

Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, zeigt Ihnen das Programm automatisch durch einen Text die auswählbaren Menüpunkte an. Beispiel: Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über den Terminplaner auf dem Schreibtisch, gibt das Programm den passenden Text "Terminplaner“ aus. Durch einen Klick mit der linken Maustaste aktivieren Sie den jeweiligen Menüpunkt. Am Wandkalender können Sie jederzeit ablesen, wie viele Monate noch bis zum WM-Beginn verbleiben und ob Sie im entsprechenden Monat ein Qualifikationsspiel zu bestreiten haben.

Die Optionen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pinnwand, so können Sie dort die Optionen aufrufen. Es erscheint ein neuer Bildschirm. Von hier aus können Sie das Spiel beenden, speichern, laden oder verschiedene spieltechnische Parameter einstellen.

Der Terminplaner

Der Terminplaner ist das Hauptwerkzeug in Ihrem Büro. Hier können Sie Ihre Termine eintragen. Dazu wird Ihnen auf dem Bildschirm ein Monatskalender eingeblendet, der zunächst noch relativ leer ist. Fest vorgegeben sind erst einmal nur die Termine für Qualifikationsspiele. Wenn Sie im Terminkalender die Ecken links unten und rechts unten anklicken, dann können Sie im Buch vor- und zurückblättern. Die entsprechende Meldung „Zurück“ bzw. „Weiter“ wird Ihnen im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt. Auf der linken Seite finden Sie insgesamt drei Felder mit Eingriffsmöglichkeiten während der Qualifikation.



Die Vorbereitungen beginnen Monate vorher im Büro.



Neben der Spielstärke ist auch Taktik entscheidend.

Drei Charaktereigenschaften sind für einen Fußballer besonders wichtig:

1. **Selbstbewußtsein**
   (von 0 = sehr empfindlich
   bis 5 = arrogant)
2. **Gelassenheit**
   (von 0 = ultracool
   bis 5 = hitzköpfig)
3. **Einstellung**
   (von 0 = sehr locker
   bis 5 = nur der Sieg zählt)

Die Monate bis zur WM

Die Monate zwischen Auslosung und WM können mit Freundschaftsspielen und Lehrgängen überbrückt werden. Übertreiben sollten Sie es aber nicht, die Spieler werden von ihren Vereinen für den Endkampf in den Meisterschaften benötigt und haben es deshalb bereits schwer genug. Die Faustregel „höchstens ein Spiel pro Monat" sollte Ihnen weiterhelfen. Richten Sie jetzt zu viele Spiele aus, ist Ihre Mannschaft dann zu Beginn der WM-Vorbereitung kräftemäßig am Ende. Spielen Sie zu wenig, kann sich Ihre Mannschaft nicht vernünftig einspielen. Zu Beginn der Vorbereitung sollte der Kraft- und Konditionswert noch bei mindestens 30% (= 6) liegen!

Die Auswahl der 22 Spieler

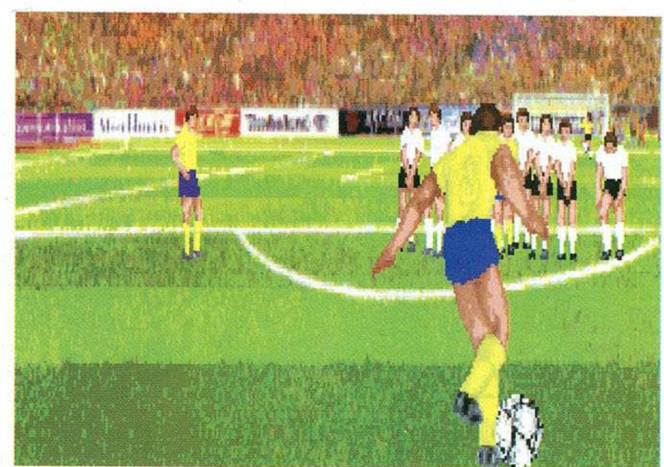
Aus all Ihren Spielern müssen Sie sich für genau 22 entscheiden. Mit der linken Taste können Sie jetzt Spieler im oberen Bereich anklicken. Ein Klick nimmt den Spieler in den Kader auf, ein weiterer entfernt ihn wieder. Mit Hilfe der Scroll-Tasten auf der linken Seite können Sie, wie gehabt, auch die nicht direkt sichtbaren Spieler erreichen. Alle angewählten Spieler bleiben markiert, auch wenn sie aus dem Bildschirm herausscrollen. Rechts unten können Sie die Anzahl der bisher nominierten Spieler jederzeit ablesen. Klicken Sie dagegen mit der rechten Taste auf einen Spielernamen, werden seine genauen Daten auf einem weiteren Bildschirm dargestellt. Haben Sie mit Qualifikation gespielt, finden Sie hier zusätzliche Werte wie erzielte Tore, Einsätze etc.

Training ansetzen

Maximal können Sie drei Trainingseinheiten pro Tag ansetzen. Wer jemals selbst Fußball gespielt hat, weiß aber, daß das auf die Dauer eine mörderische Tortur ist (alle anderen können es sich vielleicht zumindest vorstellen). Natürlich gibt es lockere und härtere Trainingseinheiten, aber zweimal Training am Tag dürfte – zusammen mit entsprechenden freien Tagen – genügen.



Die Spielszenen lassen sich analysieren und für das nächste Spiel auswerten. So kommt Ihre Mannschaft in WM-Form.



Jede einzelne Torchance wird bis ins Detail und aus vielen unterschiedlichen Perspektiven dargestellt. Hier ein Freistoß.



Nur mit der passenden Spieltaktik und den richtigen Spielern auf der richtigen Position können Sie die WM gewinnen.

Das Hauptmenü (Hotelfoyer)

Während der Weltmeisterschaft wird von dem bisher wochen- oder monatsweisen Ablauf auf eine tägliche Planung umgeschaltet. Sie können während der vier Wochen des Turniers praktisch jede Minute Ihres Tagesablaufs verplanen. Ausgangspunkt für alle Aktionen ist das Hotelfoyer. Der freundliche Herr hinter dem Tresen ist dabei für die Optionen zuständig. Ein Klick auf ihn, und er speichert beispielsweise Ihren Spielstand.

Die Uhr

Um Termine für das Training auch einzuhalten und nicht ständig zu spät zu kommen, genügt ein einfacher Blick auf die Uhr. Wenn Sie Leerlaufzeiten schnell überbrücken wollen, können Sie durch einen Klick auf die Uhr die Zeit zum jeweils nächsten Termin vorstellen. Halten Sie dagegen ein Training ab, ist hinterher die Zeit automatisch um zwei Stunden fortgeschritten. Bei bestimmten Dingen, wie beim Betrachten von Statistiken, wird die Zeit angehalten. Als Faustregel kann gelten, daß alle Einträge im Terminkalender automatisch Zeit verbrauchen. Sie können aber die Zeit per Hand vorstellen, um zum nächsten Termineintrag zu gelangen.

Anleitung zu den Demos

Boong?! – Die „ultimatiefe" Fußballsimulation

Die bislang eher unbekannte Bletchley Group bläst zum Großangriff. „Boong?! - Die ultimatiefe Fußballsimulation" möchte die etablierten Vertreter des Genres (Bundesliga Manager Hattrick, Hattrick, Anstoss) auf die hinteren Tabellenplätze verweisen. Ausgestattet mit einer starken Verteidigung (kinderleichtes Gameplay), einem offensiven Mittelfeld (angenehme Benutzerführung) und einem totgefährlichen Sturm (treffsicherer Humor) versucht Boong?!, eine neue Rangordnung zu erschaffen. Boong?! wird fast komplett mit der Maus bedient. Im Unterschied zur Vollversion sind bei der spielbaren Demo Auswahlmöglichkeiten, Ereignisse und Spielzeit begrenzt.

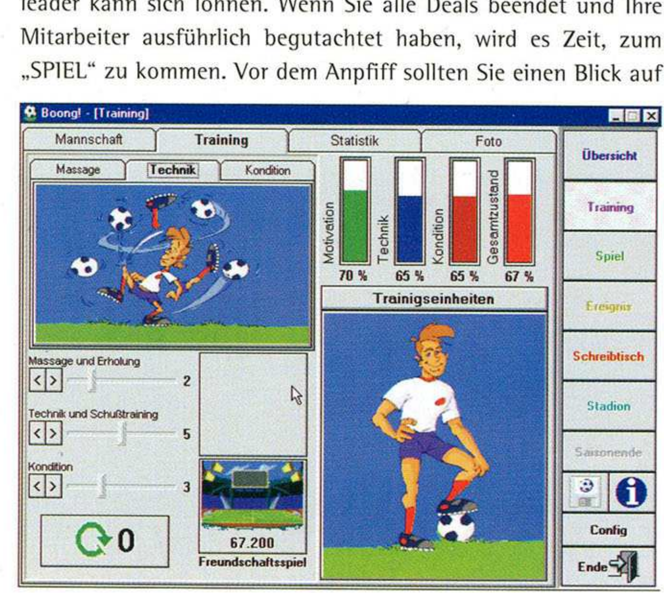
Sechs Managertypen und vierzig Teams stehen zur Wahl. BOONG?! startet mit der Übersicht zur ersten Pokalrunde und zeigt Ihnen die ausgelosten Begegnungen. Im Lauf der Saison finden Sie an dieser Stelle die Tabelle und den aktuellen Spielplan für die Saison 1996/97.

Mittels der Bedienerleiste rechts wählen Sie zwischen den einzelnen Bereichen. Gehen Sie am besten zuerst in den Abschnitt „TRAINING". Hier finden Sie „Ihr" Dream Team. Sie können die Aufstellung ändern, die Spielweise festlegen und die Namen der einzelnen Teammitglieder editieren.

Auf der zweiten Seite stellen Sie die Trainingseinheiten ein. Falls Sie einen Assistenten einstellen, können Sie diese Aufgaben delegieren. Dazu gehen Sie zum „SCHREIBTISCH": Der Personal-Ordner enthält eine Übersicht der derzeit verfügbaren Angestellten. In der DEMO gibt es – mit Ausnahme des Co-Trainers – ein festes Team an Mitarbeitern. Eine Tages- und eine Gesamtbilanz ermöglichen es Ihnen, die Übersicht über Ihre finanziellen Verhältnisse zu wahren. Eine Ihrer wichtigsten Einnahmequellen ist die Werbung im Bereich „EREIGNISSE". Ihr Verein hat acht Werbebanden und das Trikot zu bieten. Die Angebote der Werbepartner richten sich u. a. nach Laufzeit und Tabellenplatz. Im Bereich „EREIGNISSE" findet auch der Spielertransfer statt. Dieser ist begrenzt auf drei Besuche und maximal zwei Transaktionen pro Spieltag.

Das „STADION" wird in der DEMO fest vorgegeben. Bauliche Veränderungen sind nicht möglich.

Trotzdem ist dieser Abschnitt sehr wichtig, denn hier kaufen und verkaufen Sie bei Heimspielen Fanartikel und rindfleischfreie (?) Würstchen. Auch ein Blick in die VIP-Lounge und auf die Cheerleader kann sich lohnen. Wenn Sie alle Deals beendet und Ihre Mitarbeiter ausführlich begutachtet haben, wird es Zeit, zum „SPIEL" zu kommen. Vor dem Anpfiff sollten Sie einen Blick auf



den Schiedsrichter werfen und eventuell Ihre Spielweise auf ihn einrichten. Das Spiel selbst starten Sie mittels des Buttons „1. Halbzeit". Danach sind Ihre Einflußmöglichkeiten bis zum Spielende, wie die eines jeden Managers oder Trainers, relativ begrenzt (Button: Wechseln).

Technische Hinweise: Die vorliegende DEMO ist auf eine Saison begrenzt. Als Auflösung gibt es nur 256 Farben. Bitte stellen Sie im CONFIG-Verzeichnis NICHT „HI" ein, denn sonst müssen Sie die BOONG.INI ändern. Die in der Demo nicht vorhandenen Features werden im Testbericht vorgestellt. Bei Fragen, Problemen, Anregungen: Telefon (D) 0172/4 35 00 07, Fax: 0725/32 24 50 oder
Anguilla direkt: Telefon: 001/809/4 97 58 89,
Fax: 001/809/4 97 58 87, Internet: www.asi.com.ai

Hardware-Voraussetzungen:
486DX2/66, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM

Actua Soccer 2

Die Actua-Sportserie wird mit Actua Soccer 2 durch ein weiteres Fußballspiel bereichert. Für den zweiten Teil hat Gremlin Interactive wieder eine ganze Reihe Verbesserungen parat. Die Grafik-Engine wurde komplett überarbeitet. Kameraansichten sind nun



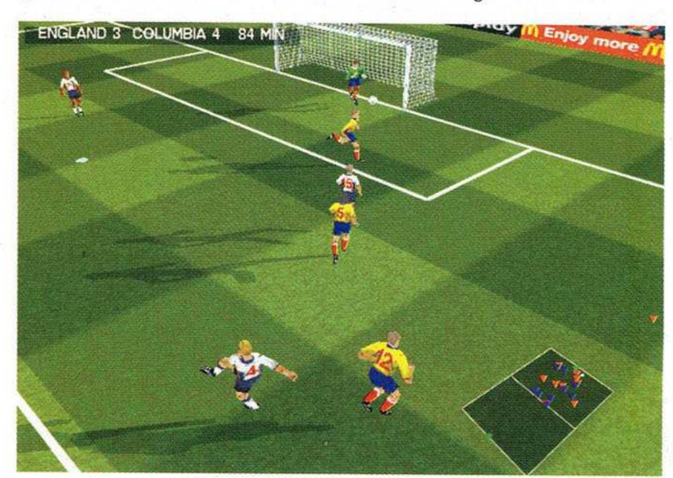
schöner gewählt, und die Texturen sehen realistischer aus. Gleichzeitig wurde die Gegnerintelligenz gesteigert, so daß Actua Soccer 2 einen Schritt näher an der Wirklichkeit ist.

Taste	Joystick/Pad	Aktion
Cursortasten	Stick, Pad	Bewegen
J	Knopf 1	Schuß auf das Tor
J (halten)	Knopf 1 (halten)	Starker Schuß auf das Tor
K	Knopf 2	Passen
,	Knopf 3	Langer Paß
,	Knopf 3	Grätsche/Tackling
L	Knopf 4	Kurzer Sprint
F7	F7	Menü

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 120, 16 MB RAM, Win95

Actua Soccer Club Edition

Neues von der Actua Sports-Serie von Gremlin: Die Club Edition bietet wieder viele überzeugende Features. Relativ freie Kameraperspektive, simple Steuerung, realistische Grafiken und kommentierte Spielszenen lassen die Herzen der Fußballfans höher schlagen. Unter DOS werden nur 8 MB RAM benötigt.



Taste	Aktion
Cursortasten	Bewegen
0 (Zahlenblock)	Schuß
, (Zahlenblock)	Paß
F1	Spielmenü

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 75, 16 MB RAM, Win95

Anstoss 2

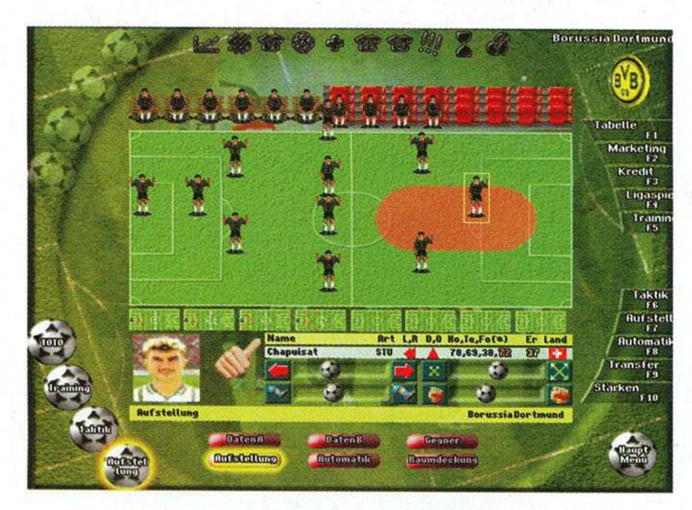
Die Wartezeit auf Ascarons neuen Fußballmanager können Sie sich mit diesem Trailer vertreiben. Gezeigt werden u. a. Ausschnitte aus den 3D-Spielszenen und die Qualität der Motion Capturing-Animationen. Auch einen ersten Eindruck von der Benutzeroberfläche vermittelt Ihnen der Trailer.

Hardware-Voraussetzungen:
486 DX/2-66, 8 MB RAM, Windows 3.1/95



Bundesliga Manager 97

Bis Anstoss 2 - Verlängerung war der Bundesligamanager von Software 2000 die Referenz unter den Fußball Manager-Spielen. Selbst



fast 18 Monate nach der Veröffentlichung gehört der Bundesliga Manager 97 noch zu den besseren WiSims. Hierbei handelt es sich nur um eine selbstlaufende Demoversion, die aber einige Features des ausgefeilten Spiels sehr schön aufzeigt.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66,
DOS oder Windows 95, 8 MB RAM

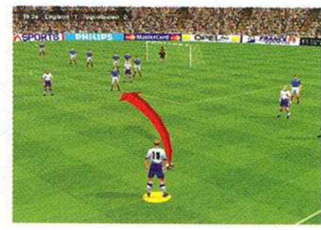
Frankreich '98

Manche Sachen sind anscheinend unverrückbar. Ein Beispiel dafür ist die Vormachtstellung von EA Sports im Bereich der Fußballspiele. Eigentlich dachte man, daß Worldwide oder UEFA Champions League es schaffen könnten, den König heuer vom Thron zu stoßen. Leider – oder vielleicht Gott sei Dank – hat man die Rechnung ohne die Wirte von EA gemacht. Unsere Demoversion zeigt Ihnen, warum FIFA 98 auch 1998 wieder die Nase vorn haben wird.

Aktion	Taste	MS SideWinder Gamepad
Laufen	Cursortasten	Steuerkreuz
Passen	S	Knopf B
Torschuß	D	Knopf C
Lob	A	Knopf A
Tackling	D	Knopf C
Slide Tackling	A	Knopf A
Sprint	W	Knopf Y
Spezialtechniken	[STRG] + Kommando	Knopf L + Kommando

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, Win95, 4xCD-ROM
3D-Hardware-Unterstützung: 3Dfx optional





FIFA Soccer Manager

Electronic Arts bietet nicht nur mit FIFA Soccer '98 rasante Action auf dem Rasen, sondern auch WiSims mit Tiefgang. In der



Demoversion können Sie ein neues Spiel beginnen und die Mannschaft auf die ersten Spiele vorbereiten.
Der Statusbalken ist in allen Menüs sichtbar und gibt Ihnen Auskunft über das Datum, den aktuellen Kontostand, den nächsten Spieler und wann das nächste Match ansteht. Unter dem Statusbalken befindet sich das Hauptmenü. Von dort aus wechseln Sie zum Event Organiser, das Squad-, Facilities- und Finance-Menü. Im Squad-Menü können Sie Ihr Team aufstellen, die Spielformation ändern, den Spielstil festlegen und dem Team noch zahlreiche andere Anweisungen für das nächste Spiel geben.
Das Facilities-Menü dient der Wartung und dem Ausbau von Stadion und Rasen. Für die Demoversion ist dieses Menü relativ unwichtig und sogar teilweise deaktiviert.
Mit dem Finance-Menü kümmern Sie sich um alle Geldgeschäfte, den Kartenverkauf, den Transfermarkt und vieles mehr. Nicht alle Optionen sind in der Demoversion aktiv. Im Events-Menü finden sich schließlich Statistiken, die Tabelle und Analysen zu Ereignissen.
Wenn Sie sich alle Menüpunkte angesehen und die gewünschten Einstellungen getätigt haben, können Sie sich in Ruhe das Match ansehen oder sich auch nur das Ergebnis zeigen lassen. Eine komplette Anleitung finden Sie in der beiliegenden Readme-Datei.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, Win95

Kick Off 98

Anco bietet wieder eine realistische Sportsimulation, die auch ohne 3D-Beschleunigerkarte eine erstaunlich gute Grafik aufweisen kann. Steuerung und Anleitung sind so ausführlich und kompliziert, daß Anco zur spielbaren Demoversion eine mehrseitige Readme-Datei liefert. Nach Start der Demo werden zufällig zwei Nationalmannschaften ausgewählt, von denen Sie eine übernehmen dürfen.

Aktion	Taste
Action Replay	F1
Auflösung ändern	F2





Scannergröße ändern	F3
Spielernamen ausblenden	F4
Perspektive ändern	F5-F8

In der Offensive

Aktion	Taste	Joystick
Schießen/Querpaß	Strg	1
Paß	Shift	2
Hacke	-	3
Indirekter Paß	.	4
Täuschung	,	5
Hoher Paß	M	6

In der Defensive

Aktion	Taste	Joystick
Grätsche/Kopfball	Strg	1
Schere/Kopfballpaß	Shift	2
Sprint	-	3
Steuerungstransfer	.	4

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, Win95

MS Soccer

In der voll spielbaren Demoversion von Microsoft Soccer sind fast alle Features enthalten. Es liegt eine Readme-Datei bei. Nachdem Sie ein Einzel- oder Multiplayer-Match gestartet haben, können Sie die Tastaturbelegung nach Wunsch verändern.

In der Offensive

Taste	Joystick	Aktion
L	1	Schießen
K	2	Paß
L+K	1+2	Chip
J	3	Angreifer wechseln
H	4	Turbo

In der Defensive

Taste	Joystick	Aktion
L	1	Grätsche
K	2	Schubsen
J	3	Verteidiger wechseln
H	4	Turbo

Ball in der Luft

Taste	Joystick	Aktion
L	1	Volley/Fallrückzieher
K	2	Kopfball

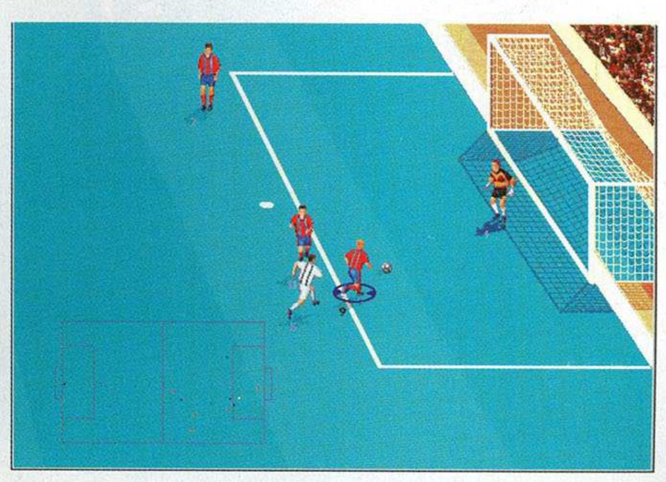
Hardware-Voraussetzungen:
486er, 8 MB RAM, Maus, Win 95

Sean Dundee's World Club Football

Eine recht gelungene Alternative zu FIFA Soccer 97 stellt Ihnen Ubi Soft mit Sean Dundee's World Club Football vor. Optimale Geschwindigkeit wird durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten erreicht. In der Demo stehen Ihnen schon einige Spielmodi zur Verfügung. In den Optionen wählen Sie bitte die Eingabegeräte für Spieler 1 und 2. Mit Escape können Sie während des Spiels Optionen ändern, die Wiederholung ansehen oder das Spiel verlassen.

Taste	Joystick	Aktion
Return	A	Schießen/Grätschen
Shift	B	Paß/anderer Spieler
Leertaste	A+B	Flanke/Rennen

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 133, 16 MB RAM, Win95

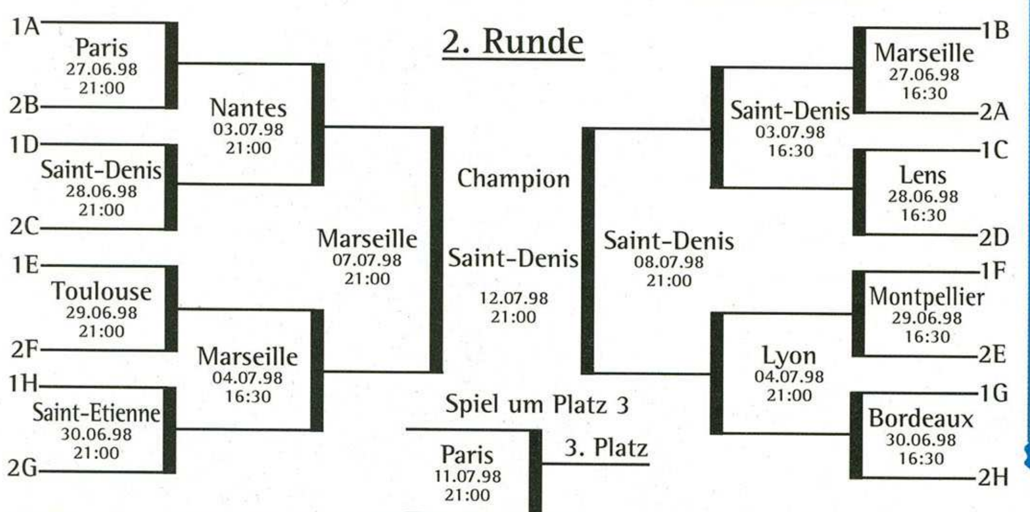


Der komplette WM-Spielplan

Als Fußballfan wissen Sie jetzt alles über die digitalen Umsetzungen der schönsten Nebensache der Welt. Nur eines wissen Sie noch nicht: wie das bevorstehende Großereignis denn nun ausgeht! Zum Abschluß präsentieren wir Ihnen den kompletten WM-Spielplan inklusive aller Anpfiffzeiten und Austragungsstätten. Das Team von PC Action und PC Games wünscht Ihnen eine ereignisreiche WM mit vielen Toren, spannenden Spielen und einem würdigen Champion!

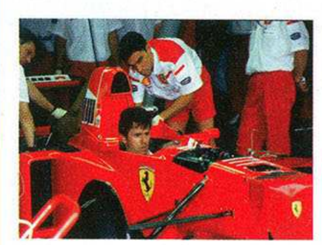


A	Brasilien - Schottland 10. 06. 98 17:30 Saint Denis	Marokko - Norwegen 10. 06. 98 21:00 Montpellier	Schottland - Norwegen 16. 06. 98 17:30 Bordeaux	Brasilien - Marokko 16. 06. 98 21:00 Nantes	Schottland - Marokko 23. 06. 98 21:00 Saint-Etienne	Brasilien - Norwegen 23. 06. 98 21:00 Marseille
B	Kamerun - Österreich 11. 06. 98 21:00 Toulouse	Italien - Chile 11. 06. 98 17:30 Bordeaux	Chile - Österreich 17. 06. 98 17:30 Saint-Etienne	Italien - Kamerun 17. 06. 98 21:00 Montpellier	Italien - Österreich 23. 06. 98 18:00 Saint-Denis	Chile - Kamerun 23. 06. 98 18:00 Nantes
C	Saudi-Arabien - Dänemark 12. 06. 98 17:30 Lens	Frankreich - Südafrika 12. 06. 98 21:00 Marseille	Frankreich - Saudi-Arabien 18. 06. 98 21:00 Saint Denis	Südafrika - Dänemark 18. 06. 98 17:30 Toulouse	Frankreich - Dänemark 24. 06. 98 18:00 Lyon	Südafrika - Saudi-Arabien 24. 06. 98 18:00 Bordeaux
D	Paraguay - Bulgarien 12. 06. 98 14:30 Montpellier	Nigeria - Bulgarien 19. 06. 98 17:30 Paris	Spanien - Paraguay 19. 06. 98 21:00 Saint-Etienne	Spanien - Bulgarien 24. 06. 98 21:00 Lens	Nigeria - Paraguay 24. 06. 98 21:00 Toulouse	Spanien - Nigeria 13. 06. 98 14:30 Nantes
E	Holland - Belgien 13. 06. 98 21:00 Saint Denis	Korea - Mexico 13.06. 98 17:30 Lyon	Holland - Korea 20. 06. 98 21:00 Marseille	Belgien - Mexico 20. 06. 98 17:30 Bordeaux	Belgien - Korea 25. 06. 98 18:00 Paris	Holland - Mexico 25. 06. 98 18:00 Saint-Etienne
F	Jugoslawien - Iran 14. 06. 98 17:30 Saint-Etienne	Deutschland - USA 15. 06. 98 21:00 Paris	Deutschland - Jugoslawien 21. 06. 98 14:30 Lens	USA - Iran 21. 06. 98 21:00 Lyon	Deutschland - Iran 25. 06. 98 21:00 Montpellier	USA - Jugoslawien 25. 06. 98 21:00 Nantes
G	Rumänien - Kolumbien 15. 06. 98 17:30 Lyon	England - Tunesien 15. 06. 98 14:30 Marseille	Kolumbien - Tunesien 22. 06. 98 17:30 Montpellier	Rumänien - England 22. 06. 98 21:00 Toulouse	Rumänien - Tunesien 26. 06. 98 21:00 Saint-Denis	Kolumbien - England 26. 06. 98 21:00 Lens
H	Jamaica - Kroatien 14. 06. 98 21:00 Lens	Argentinien - Japan 14. 06. 98 14:30 Toulouse	Japan - Kroatien 20. 06. 98 14:30 Nantes	Argentinien - Jamaica 21.06. 98 17:30 Paris	Japan - Jamaica 26. 06. 98 16:00 Lyon	Argentinien - Kroatien 26. 06. 98 18:00 Bordeaux



Startflagge

Sie begeistern sich neben Fußball auch für andere Sportarten? Sie treten gern einmal das Gaspedal bis zum Anschlag durch und verfolgen die TV-



Schumis Renner wird präpariert. Lesen Sie, wie die Chancen auf den Titel stehen?

Übertragungen der höchstdotierten Rennserie der Welt mit großem Interesse? Gut, dann haben wir doch genau das richtige für Sie! Pünktlich zum Start am Nürburgring im Juli präsentieren Ihnen PC Action und PC Games:

Das große PC Spiele-Special zur Formel 1



Die F1 Racing Simulation: einer der heißesten Titelanwärter bei den PC-Simulationen.

Informieren Sie sich im Sonderheft über alle Rennspiele und Rennsimulationen für den PC, sichern Sie sich die besten Tips & Tricks für die wichtigsten Titel, erfahren Sie alles über Lenkräder und die laufende Saison u.v.m.

Das Formel 1-Sonderhe von PC Games und PC Action erscheint am 29. Juli!

COMPUTEC Verlag

„31 mal abgeschossen."

PC ACTION nicht gelesen? PC ACTION ist das PC-Spielemagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil! Jeden Monat über 40 Seiten Komplettlösungen sowie Tricks und Cheats zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Auf CD-ROM: die besten Demos zum Antesten – genial einfach durch die Anleitungen im CD-Booklet! PC ACTION gibt's jeden Monat für nur DM 7,90. Im Internet: http://www.pcaction.de.

Damit Sie Ihr Spiel immer gewinnen – PC ACTION.

PC ACTION
NUR 7,90 DM mit CD-ROM
DAS AKTUELLE PC-SPIELE-MAGAZIN
5/98
ENTHÜLLT!
Westwoods Operation Tiberian Sun
Command & Conquer 3
ÜBER 20 DEMOS
Demos des Monats
ARMOR COMMAND
INHALT DER DEMO-CD
ARMOR COMMAND
CASTROL HONDA SUPERBIKE
ANNO 1602
+ 19 PATCHES UND 15 WEITERE DEMOS
GETESTET: Fallout, Star Wars Rebellion, Forsaken, Incoming
SPIELETIPS: Anno 1602, Battlezone, Dark Omen u.v.m.



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

MACH' ENGLAND REIF FÜR DIE INSEL





www.easports.com
Manufacturer of Official Licensed Product.


Gewinnen Sie den Cup und spielen Sie den WM-Klassik-Modus.


Star-Spieler wie Andreas Möller und David Ginola im Motion-Capturing.


Alle 10 WM-Stadien, einschließlich des Stade de France.



Das einzige offizielle Videospiel zur WM '98



